

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ І
СПОРТУ УКРАЇНИ

ТРЕНЕРСЬКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА КІБЕРСПОРТУ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття освітнього ступеня магістра
за спеціальністю: 017 – Фізична культура і спорт
освітньою програмою: «Кіберспорт (eSports)»

на тему: **«ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ ТА
СТАНОВЛЕННЯ КІБЕРСПОРТУ»**

Здобувач вищої освіти
другого (магістерського) рівня
Іофін Денис Олексійович
Науковий керівник: Голованова Н.Л.
к.фіз.вих., доцент
Рецензент: Жирнов О.В.
к.фіз.вих.
Рекомендовано до захисту на засіданні
кафедри (протокол № 7 від 4.12.2023 р.)
Завідувач кафедри: Шинкарук О.А.
д.фіз.вих., професор

Київ – 2023

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ПОЯВА КІБЕРСПОРТУ: ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ТА ПЕРСПЕКТИВИ	8
1.1 Передумови появи й становлення кіберспорту: світовий досвід.....	8
1.2 Особливості популяризації кіберспорту в Україні.....	24
1.3 Сучасний стан та перспективи подальшого розвитку кіберспорту	27
Висновки до розділу 1	31
РОЗДІЛ 2 МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ	34
2.1. Методи дослідження.....	34
2.1.1. Теоретичний аналіз та узагальнення даних наукової та наукометодичної літератури.....	34
2.1.2. Опитування.	34
2.1.3 Методи математичної статистики.....	35
2.2 Організація дослідження.....	35
РОЗДІЛ 3 Аналіз історичних аспектів розвитку та виявлення його впливу на сучасне суспільство та визначення перспектив його подальшого розвитку	37
3.1 Історичні аспекти розвитку.....	37
3.2 Обґрунтування опитувальника «Вплив кіберспорту на суспільство»	57
3.3 Статистичний аналіз даних досліджень	72
Висновки до розділу 3	74
ВИСНОВКИ.....	76
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	81
ДОДАТКИ	86

ВСТУП

Актуальність теми полягає в тому, що кіберспорт - це досить нова галузь, яка постійно розвивається і здобуває все більшу популярність в різних країнах світу. За останні десятиліття кіберспорт перетворився з розважального заходу на справжню професійну діяльність, яка залучає мільйони шанувальників та прихильників з різних країн. У зв'язку з цим, дослідження історичних аспектів розвитку та становлення кіберспорту є дуже актуальною темою, яка може сприяти підвищенню рівня розуміння інтересів, цінностей та практик, пов'язаних з цією галуззю.

Крім того, кіберспорт в сучасному світі має не тільки розважальну, а й економічну та соціальну значимість. Професійні кіберспортсмени отримують значні призові гроші та спонсорську підтримку від великих корпорацій, а також національних та міжнародних організацій. Велика кількість людей працюють у цій галузі як тренери, аналітики, організатори турнірів тощо [1]. Тому, вивчення історії та розвитку кіберспорту може мати значний практичний вплив на різноманітні сфери життя, пов'язані з цією галуззю, і сприяти розвитку кіберспорту як професійної діяльності та визнанню її соціальної та економічної значимості.

За останні десятиліття кіберспорт став все більш популярним і визнаним як дійсний вид спорту. За словами фахівців, цей спорт є одним з найшвидше зростаючих на сучасному етапі [2]. Із зростанням популярності кіберспорту, з'являється все більше викликів та питань щодо його розвитку, визнання та регулювання. Відсутність однозначної дефініції та стандартів регулювання кіберспорту є однією з головних причин цих питань.

Крім того, розвиток кіберспорту став предметом дослідження не лише для спеціалістів в галузі інформаційних технологій, а й для дослідників різних галузей, таких як соціологія, економіка, психологія та інші. Тому, актуальність дослідження історичних аспектів розвитку та становлення кіберспорту полягає в необхідності розуміння цього явища в контексті різних

галузей та узагальненні результатів досліджень, щоб розв'язати питання щодо регулювання та визнання кіберспорту як дійсного виду спорту.

Крім того, вивчення історії кіберспорту може сприяти виявленню певних тенденцій у розвитку цього виду спорту, що може бути корисним при його подальшому розвитку. Також, це дослідження може стати підґрунтям для подальших досліджень в галузі соціальних наук та інших галузей, що пов'язані з кіберспортом.

Отже, актуальність дослідження історичних аспектів розвитку та становлення кіберспорту полягає в необхідності вивчення цієї нової і відносно молодій галузі, що знаходиться на перетині інформаційних технологій та спортивного середовища. Кіберспорт є одним з найбільш швидко розвиваючихся видів спорту в сучасному світі. Завдяки розвитку технологій та доступності до Інтернету, кіберспорт став доступним для мільйонів людей по всьому світу.

Історія кіберспорту починається ще з 1972 року, коли був проведений перший турнір з відеоігор "Spacewar!" в Массачусетському технологічному інституті (MIT). Протягом останніх десятиліть кіберспорт зазнав значного розвитку, з'явилися нові види ігор, змінювались правила та організація турнірів, збільшувалась кількість професійних команд і гравців. Зараз кіберспорт став повноцінною спортивною дисципліною, що отримала визнання Міжнародного олімпійського комітету.

Незважаючи на високий рівень популярності та розвитку кіберспорту, його історія та вплив на суспільство ще досить мало вивчені.

Об'єкт дослідження: є процес розвитку кіберспорту, його історія та становлення як відносно нового явища в спортивному світі.

Предмет дослідження: є історичні аспекти розвитку та становлення кіберспорту. Основний акцент роботи буде зроблений на вивчення історії та еволюції кіберспорту від його зародження до сьогодення, а також на виявленні ключових подій, факторів та тенденцій, що вплинули на розвиток кіберспортивної індустрії. Дослідження також охоплює вивчення основних

понять, термінології та правил проведення кіберспортивних змагань, а також визначення сучасного стану та перспектив розвитку цієї галузі.

Мета дослідження –аналіз історичних аспектів розвитку та становлення кіберспорту, виявлення його впливу на сучасне суспільство та визначення перспектив його подальшого розвитку. Крім того, метою є систематизація наявної інформації про кіберспорт, його зв'язок з іншими галузями технічного та культурного розвитку, а також визначення основних тенденцій і напрямків розвитку кіберспорту.

Завдання дослідження.

1. Проаналізувати історію розвитку кіберспорту, зокрема, від перших появ до сьогодення.
2. Дослідити основні етапи становлення кіберспорту як індустрії, включаючи аналіз змін у правовому регулюванні, комерційному потенціалі та інших аспектах.
3. Вивчити та проаналізувати основні технології, які використовуються в кіберспорті, зокрема, ігрові платформи, обладнання для трансляцій, програмне забезпечення та інше.
4. Дослідити вплив кіберспорту на суспільство та індивідуальний розвиток, зокрема, аналізувати економічні, соціальні та культурні наслідки розвитку кіберспорту.
5. Оцінити потенціал кіберспорту для подальшого розвитку, зокрема, в аспекті використання його в якості засобу залучення молоді до науково-технічних напрямків та розвитку державного потенціалу.

Методи дослідження:

У даному дослідженні будуть використовуватись різноманітні методи дослідження, зокрема:

1. Аналітичний метод – для зіставлення, порівняння та систематизації інформації про історичний розвиток кіберспорту.

2. Статистичний метод – для аналізу чисельних даних та розрахунку показників розвитку кіберспорту за різні періоди.
3. Історичний метод – для вивчення історичного контексту, зокрема політичних, соціальних, економічних та технологічних факторів, що сприяли розвитку кіберспорту.
4. Опитувальний метод – для дослідження думок та ставлення гравців, тренерів, організаторів турнірів та глядачів до кіберспорту.
5. Комплексний метод – для зіставлення даних, отриманих різними методами, та створення повної картини розвитку та становлення кіберспорту.

Використання цих методів дослідження дозволить отримати більш повне та об'єктивне уявлення про історію та сучасний стан кіберспорту.

Наукова новизна: даного дослідження полягає в аналізі історичних аспектів розвитку кіберспорту, який до цього моменту не був детально вивчений з точки зору його походження, становлення та впливу на суспільство. Дослідження дасть можливість краще зрозуміти, як саме кіберспорт став таким популярним та яку роль він відіграє в сучасному світі.

До того ж, у дослідженні будуть використані нові методи та підходи для збору, аналізу та інтерпретації інформації про кіберспорт, що дозволить отримати нові знання та підходи до дослідження даної теми. Враховуючи швидкий розвиток кіберспорту та його вплив на суспільство, наукова новизна дослідження дозволить виявити актуальні проблеми та виклики, що стоять перед цією галуззю, та запропонувати можливі рішення для їх вирішення.

Практична значущість даного дослідження полягає в тому, що він може бути використаний для подальшого дослідження розвитку та становлення кіберспорту як наукової галузі. Результати дослідження можуть бути корисні для викладачів, студентів, науковців, а також представників кіберспорту, які зацікавлені в історії розвитку та досвіді інших країн. Крім

того, робота може слугувати джерелом інформації для створення курсів з кіберспорту та сприяти розвитку даної сфери в Україні.

Структура та обсяг роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, практичних рекомендацій, списку використаних джерел і додатків. Обсяг магістерської роботи становить 88 сторінок. Робота містить 22 рисунків. Список використаних джерел включає 48 найменування, включаючи Інтернет-джерела.

РОЗДІЛ 1

ПОЯВА КІБЕРСПОРТУ: ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

1.1 Передумови появи й становлення кіберспорту: світовий досвід

Кіберспорт, скорочення від електронних видів спорту, є формою змагання за допомогою відеоігор [3]. Кіберспорт часто приймає форму організованих багатокористувацьких змагань із відеоігор, зокрема між професійними гравцями, індивідуально чи командами. Кіберспорт, хоч і здається новим явищем, насправді має майже півстолітню історію, починаючи з розробки першої відеогри у 1967 році. Однак, він здобув широку популярність лише протягом останніх десяти років. Ця галузь будується на різноманітних сторонах, таких як видавці, постачальники інфраструктури, команди/гравці, організатори змагань, мовні компанії, спонсори та глядачі. Кіберспорт працює за тією ж логікою, що і традиційний вид спорту, і маркетингові підходи аналогічні спортивному маркетингу. Ці підходи використовуються для розробки та реалізації стратегій, пов'язаних з організаціями, що діють в галузі кіберспорту. Незважаючи на те, що організовані змагання вже давно є частиною культури відеоігор, до кінця 2000-х вони відбувалися переважно між аматорами, коли участь професійних геймерів і глядачів у цих подіях через пряму трансляцію побачила великий сплеск популярності [4; 5].

До 2010-х років кіберспорт став значним фактором індустрії відеоігор, і багато розробників ігор активно розробляли та фінансували турніри та інші події. До кінця 2010-х років передбачалося, що загальна аудиторія кіберспорту зросте до 454 мільйонів глядачів, при цьому дохід зросте до понад 1 мільярда доларів США, при цьому на Китай припадатиме 35% світового доходу від кіберспорту в 2020 році [5; 6]. Зростаюча доступність онлайн-потоків медіаплатформ, зокрема YouTube і Twitch, стала

центральною для зростання та просування кіберспортивних змагань [4]. Незважаючи на те, що глядачі становлять приблизно 85% чоловіків і 15% жінок, більшість глядачів віком від 18 до 34 років [7]. Популярність і визнання кіберспорту вперше відбулося в Азії, значне зростання спостерігалося в Китаї та Південній Кореї, де остання має ліцензії для професійних гравців з 2000 року. Незважаючи на велику індустрію відеоігор, кіберспорт в Японії відносно слабо розвинений, і це значною мірою пояснюється до своїх широких законів проти азартних ігор, які забороняють платні професійні ігрові турніри [8; 9]. За межами Азії кіберспорт також популярний у Європі та Америці, де в цих регіонах відбуваються як регіональні, так і міжнародні події.

Найпоширенішими жанрами відеоігор, пов'язаними з кіберспортом, є багатокористувацька онлайн-бойова арена (MOBA), шутер від першої особи (FPS), файтинг, карткова битва, королівська битва та стратегія реального часу (RTS). Серед популярних кіберспортивних франшиз League of Legends, Dota, Counter-Strike, Valorant, Overwatch, Street Fighter, Super Smash Bros. і StarCraft тощо. Такі турніри, як League of Legends World Championship, Dota 2's International, файтинг Evolution Championship Series (EVO) і Intel Extreme Masters є одними з найпопулярніших у кіберспорті. У багатьох інших змаганнях використовується серія ліг зі спонсорованими командами, як-от Overwatch League. Хоча легітимність кіберспорту як справжніх спортивних змагань залишається під питанням, вони були представлені поряд із традиційними видами спорту на деяких багатонаціональних заходах в Азії, а Міжнародний олімпійський комітет також обговорював їх включення до майбутніх олімпійських подій. В найближчі роки кіберспорт може зіштовхнутися зі значними проблемами, включаючи потребу у визнанні. Навіть після першого форуму між Міжнародним олімпійським комітетом та Глобальною асоціацією міжнародних спортивних федерацій у липні 2018 року, який здавалося був позитивним для зближення кіберспорту з традиційною спортивною індустрією, шлях до повної інтеграції кіберспорту

зі спортивним світом ще досить довгий та складний. Крім того, важливим фактором є необхідність поліпшення організації та структури змагань, оскільки Чемпіонат світу 2018 року залучив майже 100 мільйонів глядачів, а тисячі змагань проводяться щороку у всьому світі. Крім того, кіберспорт зустрічається зі складнощами в рекламуванні. Організатори турнірів повинні знаходити способи, як втягнути спонсорів та рекламодавців в цю галузь, яка ще не має такого розмаїття, як традиційні види спорту. Крім того, кіберспорт іноді стикається з проблемами із здоров'ям гравців, такими як проблеми зі зром, довгі години проведені за комп'ютером, травми внаслідок несприятливих умов праці, що вимагає належної уваги від гравців та організаторів турнірів. Незважаючи на ці складнощі, кіберспорт все ще розвивається зі швидкістю блискавки. У 2020 році його ринкова вартість становила приблизно 1,1 мільярда доларів, і передбачається, що вона буде зростати з року в рік. Крім того, з розвитком технологій та збільшенням кількості гравців та глядачів, кіберспорт стає все більш доступним та популярним.

Однак, щоб забезпечити стабільний та стійкий розвиток кіберспорту, необхідно приділити належну увагу розв'язанню проблем, з якими він зіткнувся, таких як потреба у визнанні, поліпшення організації турнірів, проблеми зі здоров'ям гравців, рекламування та багато інших. Тільки тоді кіберспорт зможе досягти свого потенціалу та стати повноправною частиною світової спортивної індустрії.

1950-ті: перший комп'ютер та перша відеогра

У 1950-ті роки почали з'являтися перші електронні комп'ютери, які мали значно більшу швидкість та потужність обчислень порівняно з ранішніми механічними та електромеханічними пристроями. Одним із таких комп'ютерів був UNIVAC, який був замовлений компанією Remington Rand у 1951 році. UNIVAC був великим та складним у використанні, але він був дуже важливим для багатьох сфер життя, зокрема для обробки даних виборчих кампаній та прогнозування результатів виборів.

1952 рік був першим кроком в ІТ-революції, коли компанія ІВМ випустила свій перший науковий комп'ютер 701, призначений для використання військовими [10]. Цей подія започаткувала значний прорив у розвитку ІТ-сфери.

У той же час на іншому комп'ютері, EDSAC (електронний автоматичний калькулятор із затримкою зберігання) в університеті Кембриджа в Великобританії створено першу відеогру гра "Тіс Тас Тое", також звана як "ОХО" або "Noughts and Crosses". Гра полягала в тому, щоб перемогти комп'ютер у грі в Хрестики-нулики. Ця відеогра не була створена для розваг гравців, а була призначена для дослідження можливостей комп'ютерів у вирішенні проблем та обчисленнях.

У 1958 році Массачусетський технологічний інститут створив першу гру для багатьох користувачів під назвою Tennis for Two. Ця гра була створена на основі осцилографа, пристрою для вимірювання коливань, та була призначена для демонстрації можливостей нового комп'ютерного обладнання. Гра мала можливість грати за допомогою джойстика і була призначена для двох гравців, які могли змагатися один з одним. Зараз багато хто вважає цю гру першою яка підходить під критерії кіберспорту [11]. Гра була призначена для розваг та дозволяла гравцям змагатись між собою на полі за допомогою джойстиків. Гра мала елементи кіберспорту, такі як гравці та глядачі, які могли спостерігати за грою та насолоджуватись її проходженням.

1960-ті: випуск Spacewar!

У 1962 році на Масачусетському технологічному інституті (МТІ) студенти Стів Рассел та Мартін Грінспун створили гру Spacewar!. Гра була запущена на мейнфреймі (комп'ютер типу PDP-10), який був дуже дорогим і доступним лише для обмеженої кількості користувачів. Проте, завдяки успіху гри, вона була передана від одного комп'ютера до іншого та навіть була встановлена на космічних кораблях [10]. Spacewar! була дуже революційною грою, оскільки вона поєднала в собі елементи наукової

фантастики та реальних законів фізики. Гравці керували космічними кораблями та змагалися один проти одного в космічних боях, спробуючи знищити корабель супротивника. Гра мала великий успіх та стала відома у всьому світі.

Spacewar! була однією з перших комп'ютерних ігор, яка була створена з метою розваги та змагання. У 1960-ті роки доступ до комп'ютерів був обмежений, і їх використання переважно обмежувалось професіоналами на їхньому робочому місці. Тому комп'ютерний ринок на той час був дуже невеликим і зосереджувався на вузькій ніші. Гра стала важливим кроком у розвитку індустрії відеоігор, а також відкрила шлях для подальшого розвитку кіберспорту.

1970-і: перший кіберспортивний турнір та поява ігрових автоматів та консолей

Починаючи з початку 1970-х років, відеоігри стали все популярнішими завдяки двом ключовим явищам. Перше - це створення аркад, які були першими приставками для гри відеоігор та з'явилися в залах аркадних ігор, кінотеатрах та ігрових залах. Вони мали спеціальні жорсткі корпуси з монетними платіжними системами та джойстиком для управління грою. Аркади були дуже популярними в 1970-х та 1980-х роках, з багатьма культовими іграми, такими як Space Invaders, Pac-Man та Donkey Kong.

Друге явище - це випуск ігрових консолей. Вони були призначені для використання в домашніх умовах та мали приставки до телевізора з різними іграми, які можна було змінювати залежно від потреб користувача. Перші консолі, такі як Magnavox Odyssey та Atari 2600, були випущені в 1972 та 1977 роках відповідно. Вони стали дуже популярними серед дітей та молоді, і сприяли подальшому розвитку відеоігор та кіберспорту [12]. Також варто зазначити, що відеоігри почали набувати все більшої популярності серед широкої аудиторії.

Найперший відомий конкурс відеоігор відбувся 19 жовтня 1972 року в Стенфордському університеті для гри Spacewar. Студентів Стенфорда

запросили на «Міжгалактичну олімпіаду з космічної війни», головним призом якої стала річна підписка на Rolling Stone, де Брюс Баумгарт переміг у турнірі серед п'яти учасників, а Товар і Роберт Е. Маас — у командному змаганні [13].

Сучасний кіберспорт сягає корінням у конкурентні змагання з аркадних відеоігор- аркадні ігри, яка стала критичним моментом у розвитку відеоігор [14]. Це сприяло появі кімнат з аркадними іграми в кожному торговому центрі США, що започаткувало соціальний аспект культурного руху на задоволення від ігор для непрограмістів. У 1972 році був випущений перший успішний аркадний автомат Pong, а в 1976 році з'явився перший ігровий автомат Sea Wolf, який міг записувати рахунок гравця [10]. Це було початком зародження кіберспорту. Попередником кіберспорту був проведений компанією Sega в 1974 році All Japan TV Game Championships, загальнонаціональний турнір з аркадних відеоігор у Японії [15;14]. Турнір був призначений Sega для сприяння ігор і продажу відеоігор в країні. Місцеві турніри проводилися в 300 місцях по всій Японії, а потім шістнадцять фіналістів з усієї країни змагалися у фінальних раундах на вибування в токійському готелі Pacific. Нагородами були нагороджені телевізори (кольорові та чорно-білі), касетні магнітофони і транзисторні радіоприймачі. За словами Sega, турнір «виявився найбільшою подією в історії» в індустрії аркадних ігор, і в ньому взяли участь представники провідних японських газет і компаній індустрії дозвілля [15]. Sega підкреслила «важливість таких турнірів для сприяння кращим діловим стосункам між виробником-локацією-клієнтом і створення атмосфери конкуренції в телевізійних розважальних іграх». У 1977 році Gremlin Industries (за рік до цього) придбаний компанією Sega) провели маркетинговий трюк, щоб просувати свою ранню аркадну гру Hustley в Сполучених Штатах, за участю «Gremlin Girls», які були дуєтом професійних аркадних гравців під назвою Сабріна Осмент і Лінн Рейд [16]. Пара подорожувала 19 американськими містами, де гравці могли кинути їм виклик у найкращому з трьох матчів, щоб отримати шанс виграти гроші.

Дуету кинули виклик загалом 1300 гравців, лише близько семи з яких змогли їх перемогти [16].

1980-ті роки: народження кіберспорту

Золотий вік аркадних відеоігор був проголошений Space Invaders Taito в 1978 році, який популяризував використання постійного високого результату для всіх гравців. Кілька відеоігор у наступні кілька років наслідували цей приклад, додавши інші засоби відстеження високих результатів, наприклад таблиці рекордів, які включали ініціали гравців у таких іграх, як Asteroids у 1979 році. Гонитва за високими результатами стала популярною діяльністю та засобом змагання [14]. У 1980 року в США було організовано перше національне змагання Space Invaders Championship, проведене Atari було першим великомасштабним змаганням із відеоігор, яке залучило понад 10 000 учасників у Сполучених Штатах, зробивши змагальні ігри основним хобі [17]. Його виграла Ребекка Хейнеман [19]. Волтер Дей, власник аркади в Айові, взяв на себе зобов'язання подорожувати Сполученими Штатами, щоб зафіксувати високі бали в різних іграх у 1980 році, а після повернення заснував Twin Galaxies, компанію, що зберігає рекорди. організації [18]. Організація продовжувала сприяти просуванню відеоігор і оприлюднити свої рекорди через такі публікації, як Книга рекордів Гіннеса, а в 1983 році вона створила Національну команду США з відеоігор.. Команда брала участь у змаганнях, таких як проведення Турніру майстрів відеоігор для Книги рекордів Гіннеса [19] та спонсорство північноамериканського турніру Video Game Challenge. Багатоміський тур у 1983 році, «Electronic Circus», використовувався, щоб показати цих гравців у живих змаганнях перед аудиторією та залучити більше людей до відеоігор. Ці гравці у відеоігри та турніри були представлені в широко розповсюджених газетах і популярних журналах, включаючи Life and Time, і стали другорядними знаменитостями того часу, такими як Біллі Мітчелл [20]. Окрім створення змагального характеру ігор, ці типи рекламних подій

сформували характер маркетингу та просування, які лягли в основу сучасного кіберспорту [14].

Телевізійні кіберспортивні події, що транслювалися в цей період, включали американське шоу Starcade, яке виходило з 1982 по 1984 рік і транслювало загалом 133 епізоди, у яких учасники намагалися побити один одного в аркадній грі [21]. Турнір з відеоігор був включений до телешоу That's Incredible! [22], і турніри також фігурували як частина сюжету різних фільмів, у тому числі «Трон» 1982 року. У Великобританії ігрове шоу BBC First Class включало змагальні раунди відеоігор із зображенням сучасних аркадних ігор, таких як Hyper Sports, 720° і Paperboy [23]. У Сполучених Штатах Асоціація гравців у атракціони провела своє перше змагання Національної збірної США з відеоігор у січні 1987 року, де Vs. Super Mario Bros. був популярний серед змагальних аркадних гравців [24].

Гра Netrek 1988 року була інтернет-грою для 16 гравців, майже повністю написаною на кросплатформному програмному забезпеченні з відкритим кодом. Netrek була третьою інтернет-грою, першою інтернет-грою, яка використовувала метасервери для пошуку відкритих ігрових серверів, і першою, яка мала постійну інформацію про користувача. У 1993 році журнал Wired назвав її «першою онлайн-спортивною грою» [25].

1990-ті роки: популяризація Інтернету і кіберспортивних змагань

Розвиток Інтернету суттєво змінив індустрію відеоігор, забезпечивши гравцям зручніші можливості зберігання результатів та спільного взаємодії з іншими гравцями незалежно від їх місцезнаходження. Завдяки Інтернету спільноти гравців стали легше обмінюватися досвідом та організовувати тренування та події [12]. Хоча ринок ігрових консолей був процвітаючим, персональні комп'ютери поступово зайняли міцну позицію в індустрії відеоігор на довгострокову перспективу. Введення деяких нововведень, таких як покращений графічний дозвіл (640x480) та інтеграція CD-Rom у ПК, сприяло популяризації ігор для ПК. Ця технологічна розробка дозволила

зробити ігровий процес більш цікавим завдяки більш реалістичній графіці. ПК стали конкурентними ігровим приставкам, здатними замінити їх. У 1993 році вийшла гра Doom, яка зробила крок до критичного моменту, пропонуючи можливість зберігати ігри і грати в них пізніше. Крім того, ця гра втілила давню традицію шутерів від першої особи (FPS), де гравець бачить дію очима персонажа, яким він керує.

Разом з технологічними та технічними вдосконаленнями стали більш популярними турніри та змагання. Файтинг Street Fighter II (1991) популяризував концепцію прямого змагання на турнірному рівні між двома гравцями [26]. Раніше відеоігри найчастіше покладалися на високі результати для визначення найкращого гравця, але це змінилося з Street Fighter II, де замість цього гравці кидали виклик один одному безпосередньо, «віч-на-віч», щоб визначити найкращого гравця, прокладає шлях для змагальних режимів для кількох гравців і смертельного поединку в сучасних екшн-іграх. Популярність бойових ігор, таких як Street Fighter і Marvel vs. Capcom 1990-х привело до заснування міжнародного кіберспортивного турніру Evolution Championship Series (EVO) у 1996 році [27]. До великих кіберспортивних турнірів у 1990-х роках належить Чемпіонат світу Nintendo 1990 року, який проходив у Сполучених Штатах, а фінал відбувся в Universal Studios Hollywood у Каліфорнії. У 1994 році Nintendo провела 2-й чемпіонат світу з розважальної системи Super Nintendo під назвою Nintendo PowerFest'94. У фіналі в Сан-Дієго, штат Каліфорнія, зіграли 132 фіналісти. Майк Яроссі отримав перше місце. На початку 1990-х Blockbuster Video також проводив свій власний Чемпіонат світу з ігор, який спільно організовував GameProжурнал. Участь у конкурсі мали громадяни США, Канади, Великої Британії, Австралії та Чилі. Ігри чемпіонату 1994 року включали NBA Jam і Virtua Racing [28].

Телевізійні шоу про кіберспорт у цей період включали британські шоу GamesMaster і Bad Influence! австралійське ігрове шоу «A*mazing», де в один

раунд учасники змагалися у відеогрі, та канадське ігрове шоу «Video & Arcade Top 10».

У 1990-х роках багато ігор виграли від збільшення підключення до Інтернету, особливо комп'ютерні ігри. Надихнувшись файтингами Street Fighter II, Fatal Fury та Art of Fighting, Джон Ромеро з id Software у 1993 році запровадив змагальну багатокористувацьку гру в онлайн-іграх із режимом Deathmatch Doom [29]. Поширення кіберспортивних змагань швидко призвело до професіоналізації гравців. В багатьох країнах з'явилися професійні ліги, такі як Cyberathlete Professional Ліга (CPL) у США у 1996 році Комп'ютерні ігри, в які грали на CPL, включали Серії Counter-Strike, Quake, StarCraft і Warcraft. Ліга професійних гравців AMD (PGL) у Східній Європі у 1997 році, Німецька кланова ліга (DeCL) у Німеччині у 1997 році та Clanbase Lea 1998 року. Ці ліги допомогли організувати турніри та структурувати індустрію, але їхнє розвиток був незалежним один від одного, що призвело до створення федерацій, які мали на меті гармонізувати функціонування кіберспортивних ліг. Концепція цих федерацій була запозичена з традиційного професійного спорту. З того часу були проведені перші турніри, які організовувалися онлайн або локально з аудиторією. У наступному десятилітті все це прискорилося, а індустрія кіберспорту продовжує розвиватися й формуватися до цього дня.

2000-ні роки: початок збільшення і професіоналізація індустрії.

Вважається, що на розвиток кіберспорту в Південній Кореї вплинуло масове будівництво широкосмугових мереж Інтернету після азіатської фінансової кризи 1997 року [30]. Також вважається, що високий рівень безробіття в той час змусив багатьох людей шукати чим зайнятися, поки не працюють. Значну роль у цьому зростанні кіберспорту в Південній Кореї відіграла поширеність інтернет-кафе/ігрового центру в стилі Комані, відомого як PC Bang. Корейська асоціація кіберспорту, підрозділ Міністерства культури, спорту та туризму, була заснована в 2000 році для просування та регулювання кіберспорту в країні [31]. Міністр культури,

спорту та туризму Парк Джі Вон ввів термін «кіберспорт» на церемонії заснування Асоціації професійних ігор 21-го століття

Протягом цього десятиліття спостерігалось швидке зростання числа професійних геймерів, що дозволило відрізнити любителів від фахівців. Турніри стали транслюватися південнокорейським телебаченням. У всьому світі з'являються швидко розвивалися ліги, що проводили все більше турнірів. У різних країнах були свої важливі асоціації, такі як Корейська асоціація кіберспорту в Кореї, Професійна ліга кіберспортсменів та Вища ігрова ліга у США, а також ALTERNATE aTTaX у Німеччині. Також відбувалися перші світові турніри, такі як World Cyber Games Challenge, World Cyber Games і CPL World Championship у 2001 році, Evo Championship Series у 2002 році, Electronic Sports World Cup у 2003 році та World Esports Games у 2005 році. У 2002 році з'явилася Major League Gaming (MLG), яка запустила систему ранжування очок MLG Pro, що дозволяє визначати глобальні результати гравців. MLG організувала безліч турнірів у США та Канаді.

Організатори турнірів змогли збільшити призові через зростання аудиторії, що прискорило збільшення призових для кращих гравців. На початку десятиліття, винагорода для команд-переможців зазвичай становила менше, ніж 75 000 доларів, наприклад, за Worlds Cyber Games в 2001 році або Starcraft - 35 000 доларів. У середині 2000-х, турнірні призи складали близько чверті мільйона для команд-переможців, наприклад, під час CPL World Tour приз складав майже 250 000 доларів для команди-переможця. У 2007 році на кіберспортивному турнірі Championship Games Series було оголошено призовий фонд в мільйон доларів. Організатори турнірів, спільно з розробниками, вибирали ігри, звертаючи увагу на комерційні та маркетингові аспекти кіберспорту, щоб продавати свої ігри та оточуючу рекламу. У 2003 році була запущена гра Dota, яка значно розширила можливості жанру МОВА (багатокористувацької онлайн-бойової арени). Але на початку 2010-х років, в 2009 році, Riot Games випустила гру League of Legends (LoL), яка

незабаром стала дуже популярною [32]. Цей жанр гри буде поступово відігравати все більш важливу роль у кіберспортивних турнірах завдяки своїй експериментальній стороні та покращенню професійних команд. Більше турнірів, які пропонують MOBA, призведуть до збільшення аудиторії. Наприклад, у 2003 році південнокорейська компанія Samsung заснувала Всесвітні кіберігри - глобальну подію, яку порівнюють з Олімпійськими іграми. Перші справжні World Cyber Games мали загальний призовий фонд у розмірі 300 000 доларів і 430 гравців з 37 країн. Можна сказати, що це був перший справжній міжнародний кіберспортивний турнір [33]. Крім цього, такі організації, як Міжнародна олімпійська комісія та національні спортивні федерації, традиційно мали обмежене розуміння кіберспорту як спорту, що також унеможлиблювало його швидке розвиток і регулювання. Проте в останні роки кіберспорт починає визнаватися як офіційний вид спорту у деяких країнах та було зроблено кроки до включення його до програм Олімпійських ігор. До кінця 2010-х кіберспорт утвердився у багатьох країнах. Призовий фонд швидко збільшився, а події ставали дедалі критичними. До цього промисловість кіберспорту процвітала на відносно обмеженому нішевому ринку. Однак інвестори були готові до значної участі в умовах зростаючого інтересу аудиторії.

2000-ті роки були популярним часом для телевізійного кіберспорту. Найкраще телевізійне висвітлення було налагоджено в Південній Кореї, де змагання StarCraft і Warcraft III регулярно транслювали спеціалізовані цілодобові кабельні ігрові канали Ongamenet і MBCGame [34]. В інших місцях телевізійне висвітлення кіберспорту було спорадичним. Німецьке GIGA Television висвітлювало кіберспорт до свого закриття в 2009 році. Супутниковий телеканал Великобританії XLEAGUE.TV транслював кіберспортивні змагання з 2007 по 2009 рік. Єдиний онлайн-кіберспортивний канал ESL TV з червня 2006 року до осені 2007 року ненадовго намагався створити платну телевізійну модель під назвою GIGA II. Французький канал Game One транслював кіберспортивні матчі в шоу під назвою Arena Online

for the Xfire Trophy. Американський канал ESPN проводив змагання Madden NFL у шоу під назвою Madden Nation з 2005 по 2008 рік. DirecTV транслювало турнір Championship Gaming Series протягом двох сезонів у 2007 та 2008 роках [46]. CBS транслювала попередньо записані кадри з гри. Світова серія відеоігор 2007 Турнір проходив у Луїсвіллі, штат Кентуккі. Телеканал G4 спочатку висвітлював виключно відеоігри, але розширив його сферу, щоб охопити технології та спосіб життя чоловіків, хоча зараз його припинили.

Справді, телевізійні мережі та традиційні засоби масової інформації не здавалися ідеальними для спілкування та підтримки зв'язків із багатьма спільнотами гравців. Цільова аудиторія черпає свої інформаційні дослідження з кіберспорту через Інтернет і явно виявляє бажання стежити за турнірами у прямому ефірі або у відкладеному вигляді. Онлайн-відео через IPTV (інтернет-телебачення), форму телевізійного мовлення через мережу з використанням інтернет-протоколу, виявилось відповідним рішенням для підтримки розвитку галузі за рахунок легшого охоплення аудиторії, враховуючи зв'язок між відеоіграми та інтернетом. Але технологічне рішення було дорогим та неперевіреним. Крім того, рекламодавці не зрозуміли цього нового медіа. З початку 2010-х років для вирішення цієї проблеми з'являються платформи потокового розповсюдження

2010-ні роки: стрімкий розвиток кіберспорту

У 2010-х роках кіберспорт надзвичайно зріс, забезпечивши значне збільшення як глядачів, так і грошових призів. У 2010-х роках кіберспорт надзвичайно зріс, забезпечивши значне збільшення як глядачів, так і грошових призів. Популярність і поява потокових онлайн-сервісів сприяли зростанню кіберспорту в цей період і є найпоширенішим способом перегляду турнірів. Twitch, платформа онлайн-потоків, запущена в 2011 році, регулярно транслює популярні змагання з кіберспорту. У 2013 році глядачі платформи переглянули 12 мільярдів хвилин відео на сервісі, причому двома найпопулярнішими мовниками Twitch були League of Legends і Dota 2.

Протягом одного дня The International Twitch зафіксував 4,5 мільйона унікальних переглядів, причому кожен глядач дивився в середньому дві години [4].

Сучасний кіберспортивний бум також призвів до збільшення кількості компаній, що займаються відеоіграми, які використовують кіберспортивний потенціал своїх продуктів. Після багатьох років ігнорування, а часом і придушення сцени кіберспорту, Nintendo провела Wii Games Summer 2010. Турнір, який тривав більше місяця, мав понад 400 000 учасників, що зробило його найбільшим і наймасштабнішим турніром в історії компанії. У 2014 році Nintendo організувала конкурсний турнір Super Smash Bros. for Wii U на прес-конференції Electronic Entertainment Expo (E3) 2014, яка транслювалася онлайн на Twitch [35]. У 2014 році розробники Halo, 343 Industries, оголосили про плани відродити Halo як кіберспорт, створивши Halo Championship Series і призовий фонд 50 000 доларів США. І Blizzard Entertainment, і Riot Games мають власні університетські програми з їх Північноамериканським університетським чемпіонатом. З 2013 року університети та коледжі Сполучених Штатів, такі як Університет Роберта Морріса в Іллінойсі та Університет Пайквіля, визнають кіберспортсменів спортсменами університетського рівня та пропонують спортивні стипендії. У 2017 році Tespa, університетський відділ кіберспорту Blizzard Entertainment, оприлюднив свою нову ініціативу щодо надання стипендій і призів університетським кіберспортивним клубам, які беруть участь у його турнірах, вартістю 1 мільйон доларів США. Коледжі почали надавати стипендії студентам, які мають право професійно займатися кіберспортом у школі. У цьому взяли участь такі коледжі, як Колумбійський коледж, Університет Роберта Морріса та Технологічний інститут Індіани. У 2018 році Гаррісбурзький університет науки і технологій розпочав програму стипендій для навчання гравців у кіберспорті.

У 2014 році найбільша незалежна кіберспортивна ліга Electronic Sports League уклала партнерські відносини з місцевим брендом Japan Competitive Gaming, щоб спробувати розвивати кіберспорт у країні [36].

Незважаючи на те, що смартфони були створені ще в 2003 році, вони набули великої популярності в цьому десятилітті завдяки великій кількості розроблених додатків та ігор, що призвело до настання ери мобільних ігор. У 2019 році, ПК був найбільш відомою та помітною платформою для кіберспорту завдяки платформам для потокового відтворення та проведенню живих турнірів з широким охопленням в ЗМІ. Проте, кіберспорт на мобільних пристроях розквітав. Мобільні телефони вже стали популярними майже всюди, вони доступні у ціновому плані, та їх використання швидко зростало. Економічна вигода від мобільних додатків для кіберспорту була більш очевидною, ніж у випадку комп'ютерних ігор. Це привело до зростання кількості глядачів та до з'явлення все більш привабливого ринку для спонсорів [37]. Протягом довгого часу, кіберспортивні спонсори обмежувалися компаніями з сектору ІТ (наприклад, Intel), спортивними брендами (Nike або Adidas), або компаніями, що пропонують конкретні продукти, такі як напій Red Bull. Сьогодні, у кіберспортивній галузі з'являються спонсори з усіх галузей, включаючи банківський сектор, фаст-фуд та подорожі. Хоча розробники все ще грають важливу роль в галузі, деякі спонсори вирішили також внести свій внесок у турніри. Тепер у грі з'явилися роздрібні продавці ПК, компанії, що виробляють енергетичні напої, та виробники комп'ютерного програмного забезпечення.

Розробники нарешті побачили потенціал кіберспорту та включили його у свою стратегію. Компанії, які, наприклад, Riot Games, зрозуміли це та створили систему ліг навколо своєї гри. Ці розробки свідчать про перші тенденції мережевої бізнес-моделі кіберспорту, в якій кожна зацікавлена сторона тісно пов'язана з іншими зацікавленими сторонами, щоб залучити аудиторію та отримати прибуток від неї. Розробники активно впроваджують інновації, щоб наблизитись до геймерів. Зокрема, компанія Valve

запровадила нововведення у вигляді можливості придбання цифрового компендіуму для збору коштів на призовий фонд турніру. Покупці отримують інформацію про подію та команди, можуть грати проти інших глядачів, мати шанс отримати спеціальні предмети в грі, голосувати за нагороди турніру та робити прогнози. Крім того, 25% вартості компендіуму в 10 доларів США йде безпосередньо до призового фонду, що робить його ще більш привабливим для гравців та глядачів [38].

Поява нового виду ігор під назвою Battle Royale, таких як Playerunknown's Battlegrounds або Fortnite, була одним з ключових подій десятиліття. У 2018 році з'явився ще один популярний титул - Apex Legends. Fortnite став справжнім явищем глобального масштабу, завдяки своїй мультикультурності та широкій популярності, та увійшов до трійки найкращих ігор всього за рік після випуску. Ці ігри є особливо популярними серед глядачів усього світу, особливо у віковій категорії до 18 років. Конкуренція на ринку привела до постійного збільшення призових фондів, які вручаються під час турнірів. У 2019 році Fortnite провів світовий чемпіонат - Worldcup Fortnite, в якому призовий фонд становив понад 30 мільйонів доларів. Переможець отримав 3 мільйони доларів [39]. Dota 2 миттєво реагує на запити своїх шанувальників, організовуючи свій турнір The International, який вручає команді-переможцю призовий фонд в 15,8 мільйонів доларів. Незважаючи на таку інфляцію призів, ігри League of Legends і Counter-Strike є найбільш популярними на планеті. Розробники ігор беруть активну участь у розвитку кіберспорту, що є дуже важливим для цієї індустрії. Їх відомість є життєво важливою, оскільки вона відображає розмір аудиторії та потенційний прибуток, що є їхньою основною метою.

У 2016 році Всесвітня асоціація кіберспорту (WESA) була створена кількома провідними кіберспортивними організаціями з метою професіоналізації кіберспорту та запровадження стандартизованих правил, елементів представництва гравців та часток доходу для команд. WESA є відкритою та інклюзивною організацією, яка має на меті створити

передбачуваний графік для вболівальників, гравців, організаторів та мовників і об'єднати всіх зацікавлених сторін за стіл обговорення. Багато гравців міжнародної кіберспортивної екосистеми здаються рішуче мотивованими співпрацювати, щоб забезпечити розвиток цієї галузі.

У цьому десятилітті з'явилася нова форма комунікації в кіберспорті - стрімінг, який швидко став дуже популярним і допоміг збільшити аудиторію. Тепер будь-який гравець може легко стежити за своєю улюбленою лігою та командами. Це також сприяло збільшенню інвестицій спонсорів в ліги та великі турніри. Спонсори вкладають свої кошти у професійні команди, які вони фінансують, що робить їх важливими гравцями в індустрії кіберспорту.

1.2 Особливості популяризації кіберспорту в Україні

Кіберспортивна галузь та її розвиток на території нашої країни розпочалися наприкінці 1990-х та на початку 2000-х років. На той час це були невеликі турніри, що проводилися в комп'ютерних клубах, де гравці змагалися між собою. Зараз, починаючи з 2010 року, кіберспорт став окремою індустрією, яка повністю сформувалася на національному та міжнародному рівнях.

Стартовою точкою можна вважати 2004 рік в якій українська кіберспортивна організація Pro100, яка стала першою українською командою, що здобула перемогу в міжнародному турнірі з комп'ютерних ігор. Одним з їх серйозних досягнень за межами України стала бронзова медаль на чемпіонаті ASUS Autumn Cup 2004. Продовжуючи свої успіхи, вони отримали золоту медаль на ASUS Winter Cup 2005, перемігши навіть команду Virtus.pro. Наприкінці лютого 2005 року відбувся 8-й турнір серії, у якому взяла участь команда Pro100! [39]. У результаті харківська команда дійшла до фіналу з Counter-Strike і перемогла російську команду Virtus.pro. Ця несподівана перемога дозволила команді представляти Україну на міжнародному рівні. Протягом двох років існування, Pro100! була

найстабільнішою командою не лише в Україні. У 2009 році була створена компанія Natus Vincere («Народжені перемогати») та їх команда NAVI. В даний час NAVI є однією з найуспішніших і найбільш популярних команд у світі кіберспорту. У 2010 році, ця українська мультиігрова кіберспортивна організація стала першою в історії кіберспорту, яка зуміла здобути перемогу на трьох головних турнірах за один рік: World Cyber Games, Intel Extreme Masters та Electronic Sports World Cup. 21 серпня 2011 року команда NAVI здобула приз у розмірі 1 мільйона доларів за перемогу в грі Dota 2. У 2021 році, команда NAVI здобула перемогу на трьох важливих турнірах з CS:GO: ESL Pro League Season 14, і ще одному турнірі з CS:GO, де вони отримали \$225 000 призових. Крім того, команда здобула перемогу на мейджор-турнірі з CS:GO, заробивши рекордні 1 мільйон доларів призових. Український гравець Олександр Костильов "s1mple" отримав звання найкращого гравця турніру [39].

Незважаючи на все, що відбувалося в історії кіберспорту до 2018 року кіберспортивна індустрія все ще залишалась поза увагою інвесторів. У 2017 році було засновано Федерацію кіберспорту України, ця організація - громадська, і її мета полягає в популяризації та розвитку кіберспорту в Україні. За період з 2017 по 2021 рік федерація організувала 330 турнірів, серед яких були регіональні, національні [5] та міжнародні [4]. В загальному у цих турнірах взяло участь близько 40 тисяч гравців [40]. UESF відповідає за офіційне визнання електронного спорту як різновиду спорту, що було досягнуто після подання заяви, статуту Федерації кіберспорту України, відомостей про склад та керівництво UESF та перекладу міжнародних правил змагань. Крім того, довідка про популярність та розвиток цього різновиду спорту також була необхідною. У результаті підписано наказ, який офіційно прирівняв електронний спорт до інших видів спорту, а пізніше, 21 липня 2021 року, Федерація кіберспорту України отримала статус офіційної організації. UESF негайно розпочала проведення змагань після отримання офіційного визнання електронного спорту як різновиду спорту. У грудні 2020

року по червень 2021 року проведено Кубок України з призовим фондом у 280 тис. грн. В липні-серпні 2021 року був проведений Чемпіонат України з призовим фондом у 1,5 млн грн [40]. UESF є членом кількох міжнародних кіберспортивних організацій, зокрема IESF, GEF, EEF, WESCO та інших. Федерація відповідальна за підготовку та участь українських кіберспортсменів у чемпіонатах та турнірах від цих організацій. У 2022 році мав відбутися новий Кубок з кіберспорту від UESF. Офіційна інформація про проведення змагань наразі відсутня, однак можна зробити припущення, що їх скасували через російське вторгнення. У кінці травня 2022 року було оголошено, що збірна України візьме участь у кваліфікаціях на чемпіонат Європи з кіберспорту. Збірна була сформована за результатами чемпіонату України 2021 року та затверджена Міністерством молоді та спорту в тому ж році, але це було оголошено затримкою. Улітку UESF проводила невеликі турніри з призовим фондом та відбірковий турнір до збірної України з електронного футболу.

UESF проводила відбір гравців до збірної України шляхом прийому анкет від заявників та організації змагань серед них. Тренери відбирали найкращих гравців і формували з них команди, які потім тренувалися. Фіналом процесу стало змагання між цими новими командами та наявними українськими клубами. За результатами цього турніру була сформована збірна, яка представляє Україну у таких дисциплінах [40]:

- Counter-Strike: Global Offensive.
- Dota
- Tekken 7.
- eFootball PES 2021.

Важливо відзначити, що збірна проявила себе добре на міжнародному рівні. Восени 2021 року команда посіла третє місце в чемпіонаті світу з CS:GO, який проводився IESF, а в липні 2022 року – друге місце в чемпіонаті Європи з CS:GO.

Українська професійна кіберспортивна асоціація (UPEA) До початку повномасштабного вторгнення асоціація проводила численні події і чемпіонати для школярів, студентів, дорослих, а також кіберспортсменів-аматорів та професіоналів. Асоціація також впроваджувала і кіберспортивні соціальні проекти, зокрема для дітей з особливими потребами чи для реабілітації колишніх військових і ветеранів АТО/ООС, окрім того представила у 2020 році свою стратегію розвитку кіберспорту в Україні на період з 2020 по 2025 роки. У рамках цієї стратегії планується здійснення значних інфраструктурних змін, зокрема створення багатофункціональної кіберспортивної арени, першого готелю для гравців Esports Ready Hotel та 20 сучасних кіберспортивних комп'ютерних клубів по всій країні. Реалізація цих проектів передбачає низку переваг для України, таких як залучення понад 100 тисяч туристів на рік, отримання 40 млн. доларів США на рік у вигляді туристичних зборів, розвиток широкосмугового інтернету та просування України як бренду у світі. Однак із початком російського вторгнення UPEA повідомила про повну зупинку своїх проектів.

Кіберспорт в Україні має потенціал для значного розвитку. Країна має багато талановитих гравців та команд, а також відомих турнірних операторів, які можуть організувати великі змагання та залучити інвестиції в розвиток інфраструктури. Одним з найбільших викликів є відновлення інфраструктури та організації крупних змагань після війни. Проте, з урахуванням наявної бази та потенціалу, можливо створити нові спортивні комплекси та залучити інвестиції для їх будівництва. Окрім того, кіберспорт в Україні може бути використаний як засіб просування країни як технологічно розвиненої держави. Крім того, він може привернути до України значну кількість туристів та інвесторів. До інших перспектив розвитку кіберспорту в Україні можна віднести підтримку молоді та створення кіберспортивної освіти. Запровадження курсів та програм в університетах та школах може забезпечити нову генерацію талановитих гравців та розвиток індустрії в цілому. Таким чином, майбутнє кіберспорту в Україні може бути яскравим та

перспективним, проте потрібні інвестиції та підтримка з боку держави та комерційних інтересів.

1.3 Сучасний стан та перспективи подальшого розвитку кіберспорту

Згідно з дослідженнями наукових джерел, у сучасній кіберіндустрії працюють наступні компанії [40]:

- компанії, які займаються розробкою комп'ютерних ігор та віртуальних товарів;
- компанії, які надають послуги з технічного забезпечення, обладнання та віртуальні майданчики для проведення онлайн турнірів;
- компанії, які забезпечують трансляції комп'ютерних турнірів через стрімінгові сервіси;
- компанії, пов'язані з командами, кіберспортивними лігами та ставками;
- компанії, які забезпечують підготовку кадрів для кіберіндустрії.

У 2019 році кіберспортивну аудиторію складала 402 мільйонів осіб. У 2020 році ця аудиторія зросла до 435 мільйонів осіб [41]. У 2022 році аудиторія сягнула 532 мільйонів серед них ентузіастів кіберспорту — тих, хто дивиться кіберспортивний контент частіше одного разу на місяць — становить трохи більше 261 мільйона, а випадкові глядачів — ті, хто дивляться кіберспортивний контент, але рідше одного разу на місяць — становитимуть решту 271 мільйона. За прогнозом аналітиків Newzoo у 2025 році кількість ентузіастів кіберспорту зросте до 318 мільйонів із середньорічним зростанням +8,1% (2020–2025). У 2025 році загальна аудиторія перевищить 640 мільйонів. (рис. 1.1).

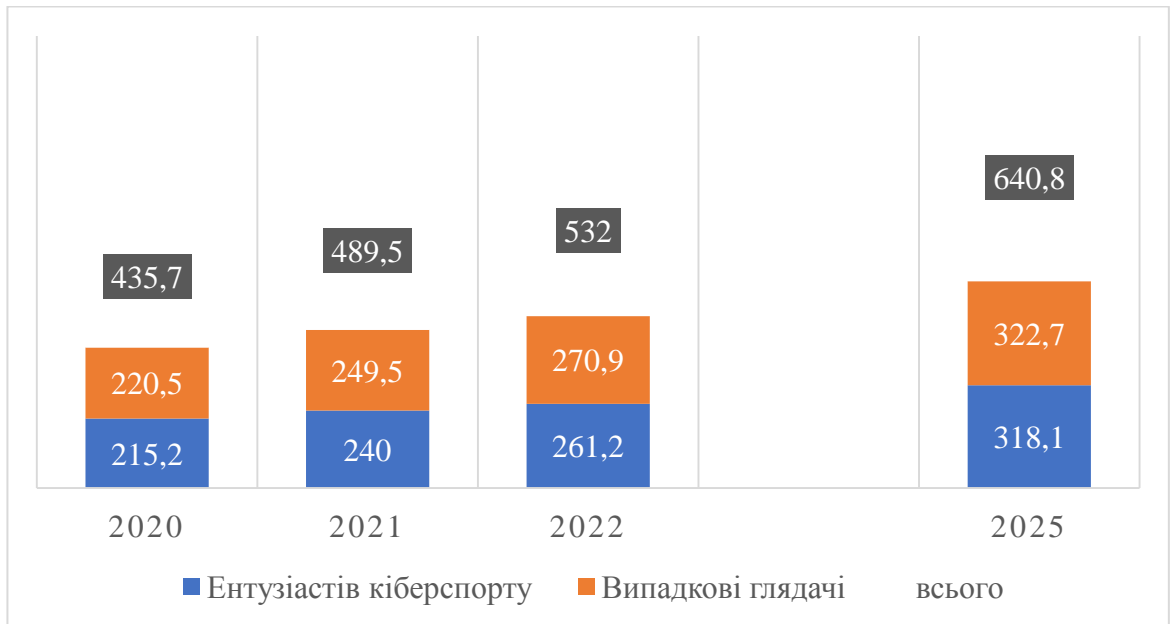


Рис. 1.1. Випадкові глядачі проти ентузіастів кіберспорту

За останні роки індустрія кіберспорту зазнала значного зростання доходів, а рік 2020 був вирішальним моментом, коли галузь досягла позначки у 1000 мільйонів доларів, що на 467% більше, ніж у 2014 році, коли доходи становили 93 мільйони доларів. У 2020 році Китай був найбільшим ринком з доходом близько 385,1 мільйона доларів, за яким слідує Північна Америка з 252,8 мільйонами доларів. Європа займає третє місце з доходом в 232 мільйони доларів, за Північною Америкою. Однак, деякі ринки кіберспорту, такі як Латинська Америка, Близький Схід, Африка та Південно-Східна Азія, що розвиваються, переживають значний ріст. Згідно з прогнозами на 2023 рік, очікується значне зростання доходів галузі до приблизно 1.598 мільйонів доларів США, що становитиме збільшення на 45,7% порівняно з 2020 роком, або на 398 мільйонів доларів США. Узагалі ж, за останні 10 років галузь зросла на 1.404 мільйони доларів, до понад 723,7%. А за даними аналітиків Newzoo у 2025 році зростання доходів сягне 1.866 мільйонів доларів США (рис. 1.2).

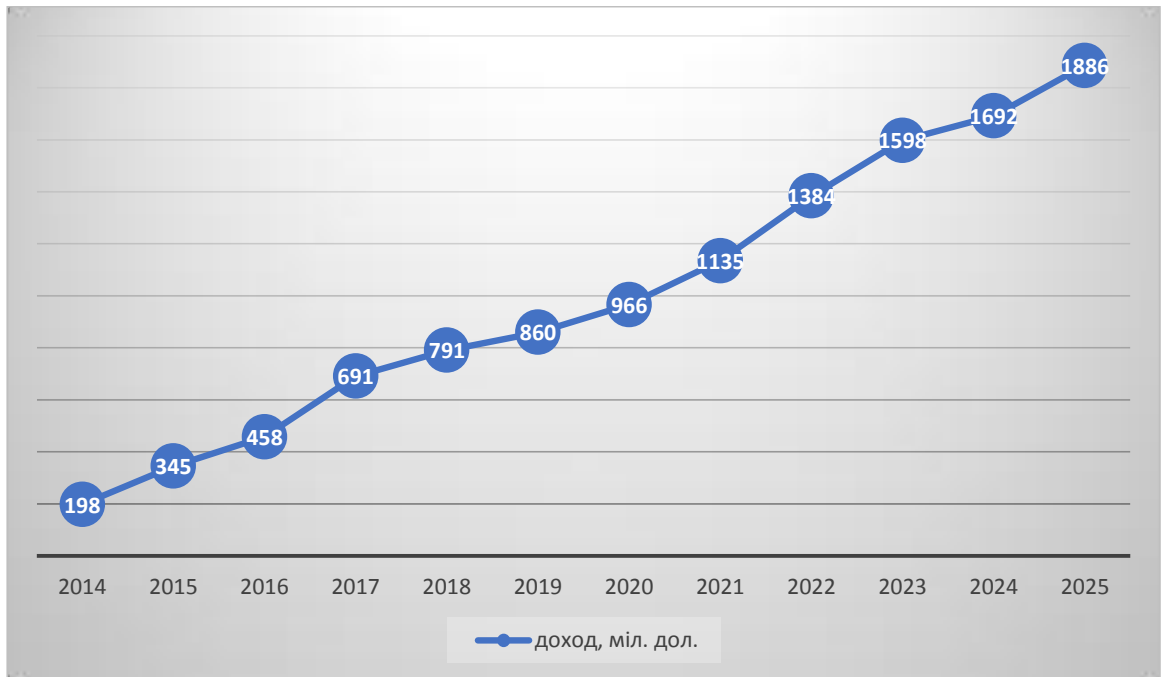


Рис. 1.2. Дохід від ринку кіберспорту з 2014 по 2025 рік

До російського вторгнення, кіберспорт в Україні розвивався швидкими темпами. Відбувалися різноманітні турніри та чемпіонати з великими призовими фондами, які проводили дві великі організації - UESF та UPEA, незалежно одна від одної. У свою чергу, UESF як національна федерація організувала кваліфікації та відбори для участі у міжнародних змаганнях.

Крім того, почали впроваджуватися офіційні кіберспортивні програми, а Україна бажала стати господарем наступного проведення The International.

Проте війна змусила зупинити цей розвиток. Деякі ініціативи все ж таки реалізуються, але у меншому масштабі, ніж раніше. Одна з великих організацій припинила всі свої діяльності. У зв'язку з цим, в українському кіберспорті зараз домінують невеликі благодійні чемпіонати, виступи національної збірної та окремі ініціативи від комерційних турнірних операторів.

Після початку вторгнення, український кіберспорт зазнав суттєвих змін. Одним з найважливіших досягнень стала національна самоідентифікація українських кіберспортивних діячів. До 24 лютого 2022 року вони головним чином просували наратив "кіберспорт поза політикою", та не відділяли Україну від Росії. Проте зрозуміло, що це зумовлено грошима

рекламодавців та олігархів з Росії, які щедро спонсорували талантів, гравців та команд з України. Після початку війни український кіберспорт зменшив свій масштаб, але все ще підтримується благодійними змаганнями, виступами збірної та ініціативами від комерційних турнірних операторів.

Після початку повномасштабного вторгнення ситуація змінилася, і більшість українських турнірних операторів, студій та талантів припинили співпрацю з Росією. Кіберспорт українізувався і став спрямованим на внутрішній ринок, який раніше був малоцінним для кіберспортивної галузі.

У 2022 році Maincast і WePlay стали активно створювати українськомовний контент, незважаючи на те, що раніше їхні представники висловлювалися про невігідність цього кроку. Раніше винятком з цього правила була тільки українськомовна трансляція WePlay з Мейджора, яка була зроблена головним чином незалежними талантами. У 2021 році Maincast також провів українськомовну трансляцію TI, але тільки як технічний партнер за ініціативою UPEA. Однак у 2022 році обидві студії приділяли максимальну увагу українськомовним трансляціям, і відмовилися від російськомовного контенту. WePlay принципово відмовився від російськомовних трансляцій, а Maincast використовував українськомовні трансляції як засіб антиросійської пропаганди. Війна простежувала очі на проблему, яка існувала завжди, проте була ігнорована головними гравцями ринку.

В Україні несподівано з'явилися і почали швидко розвиватися одразу кілька клубів з дисципліни CS:GO Клуб B8 відзначився збереженням свого складу та успішним виступом на RMR, що є новинкою для українського CS:GO, оскільки раніше жодна команда з повністю українським складом не проходила на RMR. Також інший український клуб EC Kyiv (IKLA) отримав значні інвестиції в 2022 році, пройшов повний ребрендинг та розширив свій штат співробітників. Сьогодні IKLA показує вражаючу професійність у роботі з контентом, навіть випереджаючи в цьому NAVI, який має більші ресурси. Український клуб Monte отримав значне фінансування та за рік зміг

піднятися до позицій найкращих команд світу, працюючи в надскладних умовах. Крім того, можна відзначити активний розвиток проекту Leo Gaming протягом складного року, хоча він не досяг вражаючих результатів. У кінці 2022 року з'явився ще один перспективний український клуб Lazer Cats, який здобув перемогу на всеукраїнському турнірі RoG Winter Cup та майже пройшов на RMR, поступившись у матчі за путівку B8. Пояснити таку активності інвесторів не просте завдання, оскільки жоден з проектів, за винятком Leo, не має партнерів та не є прибутковим. Проте, багато молодих проектів отримують підтримку від українських інвесторів, які прийняли проукраїнську позицію та вирішили інвестувати в український кіберспорт, щоб сприяти його розвитку. Ця активність інвесторів переважно є чистим альтруїзмом та вірою в майбутнє України з боку людей, які не байдужі до розвитку кіберспорту.

Висновки до розділу 1

Починаючи з 60-х та 70-х років, коли з'явилися перші відеоігри, кіберспорт значно розвинувся та еволюціонував до стану, коли він став усталеною галуззю. Протягом останнього десятиліття індустрія зазнала значного росту, який у 2020 році досяг позначки в 1100 мільйонів доларів. Аудиторія стежить за змаганнями у прямому ефірі або через онлайн-платформи, такі як Twitch або YouTube, і це свідчить про те, що ця галузь продовжує зростати та привертає все більше уваги.

Галузь кіберспорту стикається з рядом викликів, серед яких є потреба в розробці спеціальних та гнучких стадіонів та арен, щоб забезпечити гнучкість організації подій та швидко адаптуватися до швидкоплинних технологічних досягнень. Крім того, незважаючи на те, що галузь все ще стикається з кількома проблемами доброчесності, розвиток кіберспорту значною мірою залежить від законів та нормативних актів, які необхідно

буде розробити, щоб формалізувати індустрію кіберспорту та забезпечити належне управління нею, не обмежуючи її занадто суворо.

Кіберспорт може стати ключовим елементом професійного спорту в найближчому десятилітті. Багато професійних команд та ліг уже займаються віртуалізацією своєї франшизи та розширюють свою діяльність, переходячи до кіберспорту. В Сполучених Штатах провідні професійні ліги, такі як NBA, NFL, NHL та MLS, починають організовувати віртуальні турніри, такі як eMLS, Madden NFL 18 Club Championship, NHL 18 і NBA 2K League. Це свідчить про те, що ці організації намагаються охопити подібні сегменти та грати на продажах деривативів в короткостроковій перспективі. Проте, в довгостроковій перспективі, ці професійні організації можуть змінити свою бізнес-модель, щоб стати більш конкурентоспроможними на ринку. Індустрія кіберспорту продовжує рости, тож ймовірно, що вона поступово почне переплітатися з професійним спортом в наступні кілька років, що стане суттєвою трансформацією для галузі спорту в цілому.

Український кіберспорт знаходиться в надзвичайно складних умовах, але тим не менш він поступово розвивається в правильному напрямку як самостійний і національно гідний вид спорту. Кіберспортивним діячам і студіям належить шукати нові можливості, щоб заробляти гроші, але важливо не забувати про моральні принципи та патріотизм.

У новій реальності українські кіберспортсмени зможуть розвиватися в національному кіберспорті та, можливо, потрапляти до міжнародних команд, не обмежуючись російським ринком, який насичений кривавими грошима.

Хоча воєнний 2022 був найбільшим випробуванням для українського кіберспорту, але віруємо у перемогу України, та сподіваємось, що український кіберспорт здолає всі складнощі і знову стане одним з найсильніших в світ

РОЗДІЛ 2 МЕТОДИ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1. Методи дослідження

Для досягнення цілей, визначених у роботі, було застосовано наступні методи дослідження:

- Теоретичний аналіз та узагальнення даних наукової та науко методичної літератури;
- Опитування;
- Історичний аналіз.
- Методи математичної статистики
 - Ранговий коефіцієнт кореляції Спірмена

2.1.1. Теоретичний аналіз та узагальнення даних наукової та науко методичної літератури Для визначення актуальності, новизни, мети дослідження та з'ясування об'єкту та предмету дослідження був проведений аналіз наукової та методичної літератури, а також інформації, доступної в мережі Інтернет. Під час цього аналізу були виявлені основні етапи розвитку кіберспорту та його роль у процесі цифрової трансформації сучасного суспільства. Дослідник також доклав зусиль для розуміння позицій вчених у відношенні до проблем, пов'язаних із становленням кіберспорту як виду спортивної діяльності. Аналіз включав в себе дослідження сучасних поглядів на вплив кіберспорту на особистісний розвиток гравців, їх соціалізацію і вплив на масову культуру, а також аналіз економічних та правових аспектів розвитку кіберспорту.

2.1.2. Опитування. Дослідження здійснено шляхом проведення опитування серед 34 респондента с території України де більша частина відповідей було отримано від здобувачів вищої освіти кафедри кіберспорту Національного університету фізичного виховання і спорту України (м. Київ),

ще 80 респондентів були з англomовного підсайту reddit ігрової тематики. Для проведення опитування було розроблено анкету за допомогою Гугл Форм та поширено її через актуальні засоби зв'язку. Такий підхід дозволив залучити достатню кількість респондентів для науково обґрунтованого дослідження.

2.1.3 Методи математичної статистики

Ранговий коефіцієнт кореляції Спірмена (2.1)

Кожна з ознак представляється в ряду своїм порядковим номером, місцем (за тим чи іншого показника). Ступінь взаємозв'язку виражається ранговим коефіцієнтом кореляції, який розраховується за такою формулою:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^k (x_i - y_i)^2}{n(n^2 - 1)} \quad (2.1)$$

x_i, y_i - значення ознак, виражені своїми рангами;

Властивості $-1 \leq r \leq 1$ Якщо $r=0$, то взаємозв'язок відсутній; Якщо $r=1$, то взаємозв'язок функціональна; Якщо $0,2 \leq r \leq 0,49$ то зв'язок між ознаками слабка; Якщо $0,5 \leq r \leq 0,69$ то зв'язок між ознаками середня; Якщо $0,7 \leq r \leq 0,99$ то зв'язок між ознаками сильний;

2.2 Організація дослідження.

Дослідження здійснювалося в три етапи:

У першому етапі дослідження (вересень 2022-листопад 2022) було проведено аналіз науково-методичної та спеціальної літератури з метою вивчення та систематизації інформації про становлення та розвиток кіберспорту в цифровому суспільстві. Крім того, було проаналізовано вплив кіберспорту на соціокультурну сферу, зміни в дозвіллі молоді та розвиток особистості під його впливом.

Другий етап дослідження (листопад 2022-січень 2023) був присвячений поглибленню теоретичних знань та практичних навичок з організації соціологічних досліджень. На цьому етапі було розроблено, відформатовано та протестовано анкету з питаннями про кіберспорт як соціальне явище.

Третій етап дослідження (лютий 2023 - травень 2023) оцінював ставлення студентів до кіберспорту, а також вивчав його вплив на соціальний розвиток, масову культуру, соціалізацію та особистість гравців. Для досягнення цих цілей був проведений педагогічний експеримент зі студентами ЗВО різних напрямків навчання. Отримані результати були оброблені засобами математичної статистики та інтерпретовані. В результаті дослідження було підтверджено, що кіберспорт можна визнати самостійним соціальним явищем в сучасному суспільстві.

Дослідження залучило 114 респондентів, серед яких 34 респондента с території України де більша частина відповідей було отримано від здобувачів вищої освіти кафедри кіберспорту Національного університету фізичного виховання і спорту України (м. Київ), ще 80 респондентів були з англomовного підсайту reddit ігрової тематики. Серед усіх респондентів 15 індефікують себе як жінки і ще 2 людини забажали залишитися анонімними.

У рамках четвертого етапу (червень 2023 - жовтень 2023) було проведено комплексний аналіз даних, отриманих з літературних джерел та експериментальної діяльності, який довів, що кіберспорт є самостійним соціальним явищем в сучасному інформаційному суспільстві. Крім того, на цьому етапі проводилось оформлення магістерської роботи.

РОЗДІЛ 3 Аналіз історичних аспектів розвитку та виявлення його впливу на сучасне суспільство та визначення перспектив його подальшого розвитку.

3.1 Історичні аспекти розвитку

Початок і визнання кіберспорту в кінці 20-го століття відбулися під впливом ряду ключових факторів, які вплинули на розвиток цього виду діяльності та його сприйняття суспільством:

1. Розвиток інформаційних технологій та комп'ютерних систем в цей період значно розширив можливості для створення та розповсюдження відеоігор. Висока якість графіки, звуку та геймплею стали ключовими аспектами, що привернули увагу гравців і зробили ігри більш захоплюючими.
2. Розвиток Інтернету дозволив гравцям з різних куточків світу змагатися між собою в реальному часі. Онлайн-ігри стали платформою для змагань та взаємодії гравців, що сприяло створенню кіберспортивних команд і турнірів.
3. Поява перших кіберспортивних турнірів та змагань в кінці 20-го століття встановила основу для професіоналізації цієї галузі. Великі призові фонди, офіційні правила та підтримка спонсорів допомогли залучити увагу гравців, а також зміцнили позиції кіберспорту в спортивному світі.
4. Роль глядацької аудиторії стала важливою для розвитку кіберспорту. Стріми та онлайн-трансляції змагань привертали увагу мільйонів глядачів, створюючи нові можливості для монетизації та реклами.
5. Формування кіберспортивної культури та ідентичності внесло внесок у визнання цього виду діяльності. Відзначення відомих гравців, створення спеціалізованих видань, журналів, відеоконтенту та спеціальних подій підкреслювали важливість кіберспорту у сучасному світі.

З кінцем 20-го століття почалася ера, коли кіберспорт став виходити на глобальну арену та здобувати певне визнання в спортивному та розважальному світі. Важливий період розвитку кіберспорту визначився кількома ключовими факторами, які сприяли його росту та популярності.

Спочатку комп'ютерні та відеоігри були в основному розважальними забавами для людей у всьому світі. Проте з часом гравці почали виявляти спеціальний інтерес до змагань та змагальності, яка була властива багатьом видам спорту. Відеоігри з пасивного розважального формату перетворилися на платформи для активних змагань, зокрема завдяки розвитку мережевої гри.

Перші кроки в напрямку визнання кіберспорту були зроблені завдяки зусиллям гравців, організаторів турнірів та прихильників галузі. Перші масштабні кіберспортивні турніри, такі як турнір з гри "Quake" в 1997 році, відзначилися великим успіхом і визнанням серед гравців та глядачів. Ці події дали початок створенню кіберспортивних спільнот, які активно підтримували цей вид розваги.

Поступово організатори турнірів почали визначати офіційні правила для проведення кіберспортивних змагань, робили ставку на професіоналізацію галузі. Такі кроки допомогли кіберспорту здобути визнання як спортивної діяльності, де гравці мають розвивати навички, стратегічний мислення та здатність до співпраці в команді.

У цей період також з'явилися перші професійні кіберспортивні команди, які стали представниками різних країн. Спонсорські угоди, призові фонди та увага мас-медіа зробили кіберспорт привабливим для більш широкої аудиторії. Кіберспортсмени стали відомими та визнаними, а їх здібності були оцінені як національними, так і міжнародними співтовариствами.

Зростання популярності та визнання кіберспорту також сприяли його інтеграції в культурне середовище. Видання професійних журналів, проведення спеціалізованих заходів, документальні фільми та книги, присвячені кіберспорту, стали частиною гік культури.

Починаючи з початку 21-го століття, кіберспорт почав залучати все більше публіки. Від турнірів в маленьких підсобках де друзі приносили комп'ютери з дому він перейшов до великих арен, спеціально обладнаних для проведення турнірів та змагань. Потоки трансляцій в Інтернеті залучали тисячі глядачів з різних куточків світу, роблячи кіберспорт доступним та цікавим для глобальної аудиторії.

На початку століття кіберспорт продовжував бути об'єктом сумнівів і скептицизму з боку багатьох. Ігри в цілому сприймалися як розвага для підлітків, а гравці – як люди, які витрачають невиправдано багато часу на розваги і нічого не роблять. Відсутність загальноприйнятого визнання кіберспорту як виду спорту або заняття яке виглядало як основний вид діяльності в житті, а не хоббі не допомагало йому отримати підтримку інших сфер.

Проте з часом образ кіберспорту почав змінюватися. Перші успіхи українських кіберспортсменів на міжнародних змаганнях привернули увагу і підкреслили важливість цього виду заняття. З'явилися перші професійні команди, офіційні турніри та підтримка спонсорів. Це стало поштовхом для розвитку і визнання кіберспорту як серйозної діяльності.

У другій половині 2000-х років на кіберспорт почали дивитися з іншої точки зору. Завдяки трансляціям змагань у Інтернеті та створенню кіберспортивних організацій, глядацька аудиторія стала більш серйозно сприймати цей вид діяльності. Відбувалося поступове зростання інтересу до гравців, команд та ігор, а також збільшення популярності та рейтингів кіберспортивних заходів.

Середина 2010-х років стала справжнім проривом для кіберспорту. Зростання призових фондів, організація міжнародних турнірів, укладання спонсорських угод та популярність глядацьких трансляцій призвели до визнання цього виду діяльності не лише як розваги, але і як важливої галузі спорту та розважальної індустрії.

На сучасному етапі кіберспорт вже має велику аудиторію та визнання як виду спорту. Він має свою інфраструктуру, професійних гравців, офіційні турніри, спонсорів та підтримку урядових структур. Кіберспортсмени стають важливими публічними фігурами та взірцями для молоді. Такі великі події, як "The International" збирають велику кількість фанатів і привертають увагу глобальних мас-медіа.

Зміни у сприйнятті кіберспорту також відбулись у суспільстві. Якщо спочатку цей вид розваги розглядався з певним сумнівом, то з часом він став визнаним як справжній вид спорту, вимагаючий від гравців фізичної та психологічної підготовки, стратегічного мислення та вміння працювати в команді. Кіберспортсмени стали героями та інспірацією для молоді, а їх досягнення отримали визнання від спортивних організацій та урядів.

Зростання популярності кіберспорту призвело до появи більш різноманітних турнірів та ліг, які представляють різні жанри ігор. Змагання в іграх від стратегічних до шутерів здатні залучити різні аудиторії, створюючи різноманіття в кіберспортивному середовищі.

Не менш важливим аспектом стало економічне значення кіберспорту. Великі призові фонди, спонсорські угоди, трансляції змагань та рекламні партнерства роблять кіберспорт важливим гравцем на ринку розважальної індустрії. Також розвиток кіберспорту впливає на розвиток технологічних інновацій, таких як створення спеціалізованої ігрової комп'ютерної периферії.

З часом, кіберспорт став більш інтегрованим у суспільство. Він став частиною масової культури, впливаючи на музику, моду, мистецтво та інші аспекти життя. Кіберспорт відіграє роль платформи для вираження та підтримки індивідуальності, творчості та інновацій.

У підсумку, підкресленням цього періоду є те, що кіберспорт почав ставати відомим і визнаним як самостійний вид розваги і спорту, а також як джерело розвитку професійних навичок та командної співпраці. Відсутність кордонів у віртуальних світах сприяла створенню глобальної спільноти гравців та прихильників, що підкреслює важливість кіберспорту в сучасному світі. Отже, кінцевий період 20-го століття і початок 21-го визначили початок і визнання кіберспорту як самостійного, важливого та впливового виду розваги та спорту, що має значущий вплив на суспільство, економіку та культурну сферу.

Під час проведення дослідження були ідентифіковані та ретельно вивчені наступні ключові фактори, які впливають на сферу кіберспорту та його сприйняття в суспільстві: сприйняття в суспільстві, зростання популярності, професійний підхід, етика та відношення, події та спортивні досягнення, медіа та культурний вплив, а також історичні аспекти в розвитку кіберспорту (рис. 3.1).

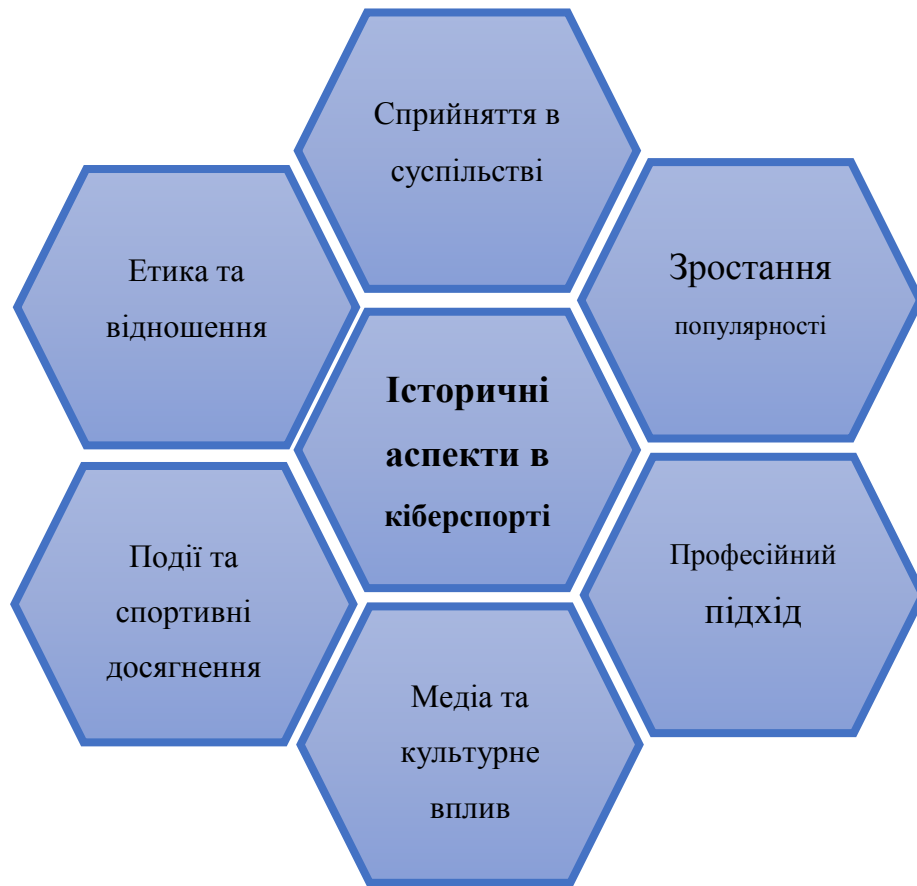


Рис.3.1 Фактори впливу на історичні аспекти в кіберспорті

Сприйняття в суспільстві

Сприйняття кіберспорту в суспільстві є складним та багатограним явищем, яке відображає широкий спектр стереотипів, поглядів і думок, які існують у різних соціокультурних середовищах. Це явище є результатом взаємодії культурних, соціальних, економічних та технологічних факторів.

На одній стороні спектра знаходяться ті, хто сприймає кіберспорт як важливу та важливу галузь, яка заслуговує на визнання та підтримку. Глядачі та фанати різних вікових груп можуть відчувати емоції, підтримувати команди та гравців, а також співчувати їхнім перемогам та поразкам. Для багатьох вони стають публічними фігурами, від яких вони навчаються рішучості, відданості та праці. Такі люди вбачають у кіберспортсменах героїв та взірці для наслідування.

З іншого боку, існують ті, хто дивиться на кіберспорт з певним скептицизмом. Деякі можуть розглядати це як недоцільне використання вільного часу, вважаючи, що відеоігри та змагання відволікають молодь від навчання та саморозвитку. Кіберспортсмени можуть зіткнутися з поглядами, що їхні досягнення не є настільки важливими, як досягнення у традиційних видах спорту.

Національні та культурні особливості також впливають на сприйняття кіберспорту. У деяких країнах це може бути більш популярним серед молоді, яка шукає способи вираження себе та соціальної інтеграції. У інших країнах кіберспорт може стикатися зі зневагою або байдужістю через низьку освіченість про цей вид діяльності.

Загалом, сприйняття кіберспорту в суспільстві – це складний процес, що об'єднує різні думки, уявлення та стереотипи. Це явище відображає різноманітність поглядів та культурних особливостей наших часів. У світлі технологічного прогресу та зростання впливу медіа, сприйняття кіберспорту змінюється та еволюціонує. Зміни відбуваються як в позитивному, так і в негативному просторі.

З одного боку, з підвищенням популярності онлайн-платформ для гри та трансляцій змагань, більше людей мають можливість стати частиною кіберспортивної спільноти. Вони сприймають це як можливість розважитися, знайти спільну мову з іншими гравцями та навіть почати кар'єру в цій галузі. Це призводить до більш позитивного сприйняття кіберспорту в суспільстві, де цей вид діяльності розглядається як форма розваги та змагання.

З іншого боку, негативне сприйняття кіберспорту може виникнути через стереотипи, які пов'язані з відсутністю фізичної активності та сидінням багато годин перед екраном. Більше того, деякі люди можуть бачити в кіберспортсменах антисоціальних осіб, які втрачають контакт з реальним світом. Ці погляди можуть викликати негативне ставлення та викликати відмову в визнанні кіберспорту як важливої та справжньої діяльності.

Процес зміни сприйняття кіберспорту відбувається під впливом ефекту "цифрового злому", коли нові технології змінюють традиційні підходи та погляди. За останні роки кіберспорт зумів заслужити своє місце в сучасному світі як важлива галузь розваг та змагань, але попереду ще багато роботи для того, щоб суспільство повністю розуміло та прийняло цей вид діяльності.

З плином часу і розвитком суспільства, сприйняття кіберспорту відзначається значними змінами. Однак цей процес можна розглядати як позитивний, так і негативний. Для більшої чіткості розглянемо ці зміни на прикладі різних часових періодів.

Початок 21-го століття був відзначений загальним недовір'ям до кіберспорту. Ігри розглядалися як розвага для підлітків, а гравці – як люди, які витрачають занадто багато часу на віртуальний світ. Відсутність загальноприйнятого визнання кіберспорту як спортивної діяльності внесла свій внесок у формування такого сприйняття.

Зміни відбулися з появою успішних кіберспортивних команд та гравців. Вони почали здобувати перемоги на міжнародних турнірах, заробляючи значні призові. Це призвело до зростання інтересу до цього виду змагань та визнання кіберспортсменів як важливих фігур у спортивному світі.

У 2010-х роках кіберспорт став об'єктом значної уваги. З'явилися професійні організації, офіційні турніри з великими призовими фондами та велика кількість глядацьких трансляцій. Це сприяло популяризації кіберспорту та відображенню його як важливої складової сучасного розважального світу.

У сучасний час сприйняття кіберспорту переживає певний розвиток. Завдяки глобальним трансляціям та доступу до онлайн-платформ, глядацька аудиторія значно зростає. Кіберспортсмени стають важливими публічними

фігурами, а їх досягнення визнаються та відзначаються на рівні масової культури.

Отже, з плином часу сприйняття кіберспорту в суспільстві зазнало суттєвих змін. Від недовіри та непорозуміння до визнання та підтримки – це лише декілька кроків, які продемонстрували, як змінюється ставлення до цього виду діяльності від початку 21-го століття до сьогодні.

Таким чином, сприйняття кіберспорту в суспільстві є динамічним та постійно змінюючимся процесом. Від попередньої недовіри та невизнання до зростання популярності та позитивного ставлення, кіберспорт робить кроки у напрямку зміни уявлень та стереотипів. Цей процес важливий для розвитку кіберспорту та його інтеграції у сучасну культурну та соціальну реальність.

Зростання популярності

Зростання популярності кіберспорту серед молоді є феноменом, який може бути підтверджений численними статистичними даними та дослідженнями. Специфічні фактори, що сприяли цьому зростанню, можуть бути розглянуті на підставі різних аспектів.

Статистика популярності кіберспорту демонструє імпресивний ріст у протягом останнього десятиліття. За даними аналітичної компанії Newzoo, глобальний дохід від кіберспорту в 2023 році досяг \$1,6 мільярда та очікується подальший зріст. Кількість глядачів також росте: в 2022 році кількість глядачів усіх кіберспортивних трансляцій вже перевищила 800 мільйонів, і це число продовжує зростати (5).

Глядацька аудиторія:

- В 2000 році кількість глядачів турнірів була в середньому від 100 до 500 осіб.

- У 2010 році середня аудиторія вже зросла до 1-2 тисяч глядачів на турнір.
- Протягом 2020-х років та зокрема під впливом пандемії COVID-19, кількість глядачів стала рекордно великою. Наприклад, у 2021 році фінальний матч League of Legends World Championship переглянуло понад 45 мільйонів глядачів.

Призові фонди:

- У 2000 році призовий фонд кіберспортивних турнірів рідко перевищував 10 тисяч доларів.
- У 2010 році вже були турніри з призовим фондом до 1 мільйона доларів.
- В 2021 році призовий фонд The International 10 (Dota 2) досяг рекордних \$40 мільйонів .

Спонсорська підтримка:

- У 2000 році мало який великий бренд показував зацікавленість у спонсорській підтримці кіберспортивних подій.
- З початком 2010-х років великі компанії почали активно вкладати кошти у спонсорську підтримку турнірів та команд. Кількість спонсорів на подіях зросла у 5-10 разів.
- У 2021 році партнери та спонсори кіберспортивних подій включали такі великі бренди, як Coca-Cola, Red Bull, Mercedes-Benz та інші.

Фактори, що вплинули на цей ріст популярності, можна розглядати з різних точок зору:

- Технологічний розвиток: Зростання доступності високошвидкісного Інтернету та технічних можливостей сприяли

популярності кіберспорту. Гри стали більш доступними, як на персональних комп'ютерах, так і на мобільних пристроях.

- **Глобалізація:** Інтернет дозволив людям з усього світу об'єднуватися навколо спільних інтересів. Кіберспорт став глобальним явищем, де гравці та команди з різних країн змагаються на міжнародних турнірах.
- **Ефективний маркетинг:** Професійні організації та розробники відеоігор активно використовують маркетингові стратегії для просування та популяризації кіберспорту. Турніри транслюються на платформах, таких як Twitch і YouTube, де їх може побачити широка аудиторія.
- **Підтримка спонсорів та інвесторів:** Кіберспорт здобув велику підтримку від спонсорів, компаній та інвесторів, які вкладають великі кошти у розвиток та організацію турнірів. Це дозволяє підвищити вартість призових фондів та забезпечити професійних гравців гідними умовами.
- **Медійна покриття:** Зростання популярності кіберспорту також пов'язане з більш широким медійним покриттям. Телевізійні канали, інтернет-платформи та новинні портали активно транслюють та публікують матеріали про кіберспортивні події.
- **Еволюція розваг:** Сучасна молодь активно споживає вміст онлайн. Кіберспорт відповідає вимогам цифрової ери, де важливе значення має онлайн-спільнота, взаємодія та суспільно значимий контент.

Професійний підхід

За останні два десятиліття, кіберспорт пережив неймовірний ріст і перетворився на важливу та впливову галузь. Однією з ключових трансформацій у цьому процесі було професіоналізація кіберспорту, коли гра від нішевого хобі перетворилася на повноцінну кар'єру для багатьох і стала визнаною формою спорту. Ця еволюція суттєво вплинула на досвід та сприйняття як гравців, так і фанатів цієї галузі. Розглянемо детальніше, як саме професійний підхід до кіберспорту змінив його обличчя.

1. Перехід від хобі до кар'єри: Зародження професійного кіберспорту зробило гру важливим засобом заробітку для багатьох талановитих гравців. Вони можуть отримувати гроші через контракти, спонсорство, призові та заробітну плату від організацій та команд. Це перетворило кіберспорт з простої розваги у цілковиту професійну сферу.
2. Розвиток навичок та підвищення рівня гри: Професійний підхід привів до серйозного підвищення рівня навичок гравців. Щоб конкурувати на міжнародних турнірах, вони змушені були вдосконалювати свою гру до досконалості. Аналіз власних ігор, вивчення тактики, тренування та співпраця в команді стали невід'ємною частиною життя професійних гравців.
3. Підвищене визнання та популярність: Завдяки професійному підходу до кіберспорту, гравці отримали визнання та захоплення не тільки від фанатів, але і від медіа та широкої громадськості і навіть від президента (42). Їхні досягнення стали предметом обговорення, а їх професійні здобутки приймаються з повагою.
4. Формалізація та організація: Зростання популярності та професіоналізація кіберспорту призвело до створення формальних спортивних структур. Ліги, чемпіонати та турніри з регулярними сезонами та призовими стали нормою, забезпечуючи гравцям

широкий спектр можливостей для змагань та вирішення спортивних питань.

5. Ріст інвестицій та призових фондів: За роки професіоналізації кіберспорту інвестиції в цю галузь значно зросли. Турніри тепер пропонують вражаючі призові фонди, які приваблюють талановитих гравців та забезпечують їхню мотивацію для досягнення кращих результатів.
6. Вплив на геймінгову спільноту: Професіоналізація кіберспорту також має значний вплив на геймінгову спільноту загалом. Відношення до відеоігор перетворилося на більш серйозне та цінне, коли гравці можуть розглядати гру як спосіб вдосконалення навичок та можливість заробітку.
7. Зростання заробітних можливостей: Професіоналізація кіберспорту також зробила цю галузь привабливою для організацій, спонсорів та інвесторів. Зростання популярності призвів до значного збільшення призових фондів на турнірах та до укладення прибуткових контрактів для гравців.
8. Нові можливості для підтримки: З ростом професіоналізації кіберспорту, з'явилися нові способи підтримки гравців. Фанати можуть купувати мерч, підписки на стрімінгові платформи та внески на кіберспортивні організації, забезпечуючи додаткові засоби для розвитку цього виду діяльності.
9. Виклики та можливості: Професійний підхід до кіберспорту, хоч і призводить до багатьох позитивних змін, також вносить виклики. Гравці повинні витратити багато часу на тренування, можуть стикатися з фізичними та психологічними напруженнями. Однак це також дає можливість розвивати в собі лідерські якості, вміння працювати в команді та розв'язувати складні завдання.

За останні роки, кіберспорт перетворився на повноцінну професійну галузь, яка вплинула на досвід гравців та сприйняття цієї діяльності з боку фанатів. Ріст призових фондів, професійна підготовка та визнання змінили кіберспорт з розваги в справжню індустрію з масштабним впливом на спортивний та розважальний світ.

Медіа та культурне вплив

Медіа та культурний вплив на кіберспорт: Зміни в підході мас-медіа та культурного простору

З появою та розвитком кіберспорту виникли значні зміни в способі, як цей вид діяльності сприймається мас-медіа та впливає на культурний простір. Перетворення кіберспорту з нішевого хобі до великої та важливої галузі вплинуло на його визнання та розвиток у медійному та культурному контексті. Давайте детальніше розглянемо, які зміни відбулися та як це вплинуло на роль кіберспорту в сучасному світі.

1. Медійне висвітлення: Спочатку кіберспорт мав обмежене медійне висвітлення, а його покриття було обмеженим та спрямованим на вузьку аудиторію. Проте з плином часу, зростання популярності та професіоналізація кіберспорту призвели до розширення медійного покриття. Великі телеканали, спортивні канали та інтернет-платформи почали транслювати кіберспортивні турніри, забезпечуючи доступність для широкої аудиторії.

2. Зміни у відношенні: Спочатку кіберспорт сприймався з певною невірністю та незрозумінням у традиційному культурному контексті. Проте з ростом популярності та розвитком індустрії, це відношення почало змінюватися. Тепер кіберспорт вважається справжньою спортивною діяльністю, яка вимагає великого зусилля та навичок.

3. Визнання національно та міжнародно: Міжнародні кіберспортивні турніри та чемпіонати почали здобувати визнання національних та міжнародних спортивних організацій. Це відкриває двері для офіційного статусу та участі національних збірних команд у міжнародних змаганнях.

4. Вплив на культурний простір: Кіберспорт вплинув на культурний простір, розширивши його межі та додаючи нові елементи. Ставлення до відеоігор як до незначущого розвагового заняття змінилося на сприйняття гри як до важливої культурної активності, яка об'єднує людей незалежно від їхнього віку та інтересів.

5. Збільшення культурного впливу: Зростання кіберспорту також призвело до збільшення його культурного впливу. З'явилися спеціальні події, фестивалі та конференції, присвячені кіберспорту, що сприяють популяризації та інтеграції цієї галузі в культурний життя.

6. Роль ідолів: Зростання популярності кіберспорту призвело до появи нових ідолів серед молоді. Професійні гравці стали прикладом для наслідування, вони впливають на молодь та мають великий вплив на її цінності та інтереси.

7. Вплив на гендерні стереотипи: Медійне та культурне вплив на кіберспорт також відіграє важливу роль у формуванні гендерних стереотипів. Початково, кіберспорт вважався в основному чоловічою діяльністю, а жінки в цьому контексті часто сприймалися як менш конкурентоспроможні. Однак зростання популярності та професіоналізація кіберспорту призвело до зміни цього ставлення. Жінки все частіше виходять на професійну арену та демонструють вражаючі досягнення, сприяючи розбиттю стереотипів.

8. Вплив на розвиток технологій: Медійна та культурна підтримка кіберспорту також сприяє розвитку технологій. Зростання популярності спричиняє збільшену попит на високоякісне обладнання та програмне

забезпечення для гри. Це стимулює розробку нових технологій, які можуть знайти застосування не тільки у кіберспорті, а й в інших сферах життя.

9. Споживчий підхід: Зміни у сприйнятті кіберспорту також впливають на споживчий підхід до цієї діяльності. Кіберспортивні турніри та події стають популярними розважальними заходами для глядачів, які готові витратити гроші на квитки, стрімінгові платформи, мерч та інші товари та послуги, пов'язані з кіберспортом.

10. Вплив на економіку: Зростання медійного та культурного впливу на кіберспорт також відбивається на економіці. Збільшення популярності привертає інвесторів, спонсорів та організаторів, що призводить до збільшення призових фондів, створення нових робочих місць та розвитку інфраструктури.

Медійне та культурне вплив на кіберспорт зазнав значних змін протягом останніх років. З появою та розвитком кіберспорту, зміни у відношенні, визнання національно та міжнародно, вплив на культурний простір та інші фактори додали нові риси цій індустрії. Це відкриває нові можливості для гравців, глядачів, інвесторів та суспільства в цілому, змінюючи роль кіберспорту у сучасному світі. Кіберспорт вже не просто розвага, це важлива частина сучасної культури та медійного простору, яка впливає на сприйняття та цінності суспільства.

Події та спортивні досягнення

Зміни в ставленні до кіберспорту відбулися на протязі історії цього виду діяльності і були обумовлені рядом важливих подій та спортивних досягнень. Давайте розглянемо докладніше деякі з них:

Початок та визнання: Початково, кіберспорт не мав великого визнання та популярності. Проте наприкінці 20-го століття ця ситуація змінилася. У 1997 році відбувся перший Всесвітній фінал з гри "Quake", який зібрав

гравців з різних країн та сприяв зростанню інтересу до цього виду змагань. У 1998 році було створено Міжнародну кіберспортивну організацію (International Cyberathlete Professional League - CPL), яка організувала перші крупні турніри та чемпіонати з кіберспорту, сприяючи його популяризації.

Розвиток легендарних команд та гравців: Згодом, відомі команди та гравці здобули популярність серед фанатів та сприяли підвищенню статусу кіберспорту. Команда "Natus Vincere" (Na'Vi) стала однією з найвідоміших. Найвідомішим досягненням стала їхня перемога на турнірі "The International 2011" з гри "Dota 2", на якому вони отримали грошовий приз у розмірі \$1 мільйон, демонструючи можливості та потенціал кіберспорту.

Вплив "StarCraft" в Південній Кореї: Південна Корея відіграла важливу роль у популяризації кіберспорту. Гра "StarCraft" стала особливо популярною в країні, а професійні гравці стали відомими та визнаними. Великі турніри з "StarCraft" зібрали велику кількість глядачів та фанатів, зробивши гравців зірками та важливою частиною культурного спадку країни.

Олімпійська визнаність: У 2018 році Міжнародний олімпійський комітет визнав кіберспорт офіційним видом спорту і додав у програму "Олімпійських ігор спорту майбутнього". З 2024 року кіберспорт буде включено до програми Олімпійських ігор. (43) Це важливий крок для визнання кіберспорту як важливої та компетентної діяльності, яка вимагає підготовки та вмінь.

Професійні ліги та турніри: З інтенсивним розвитком кіберспорту в 21-му столітті з'явилися професійні ліги та турніри, які привернули увагу гравців, фанатів та інвесторів. Турнір "The International" з гри "Dota 2" став однією з найбільш престижних змагань, де вигравши призові величезні суми грошей. Змагання "League of Legends World Championship" також стали символом успішності та популярності кіберспорту, а призовий фонд цих змагань зростає з року в рік.

Рекордні призові фонди: Зростання популярності кіберспорту спричинило збільшення призових фондів на турнірах. Наприклад, "The International 2021" мав призовий фонд у розмірі \$40 мільйонів, що стало найбільшим призовим фондом у спортивних змаганнях.

Офіційний статус та популярність: З часом кіберспорт отримав офіційний статус в різних країнах, зокрема в Китаї, Південній Кореї, Японії та інших. Він вплинув на масовість та значущість кіберспорту, забезпечивши йому вищий статус та легалізацію.

Візуальна привабливість та геймінг: З ростом технологій і розвитком графіки, кіберспортивні змагання стали візуально більш привабливими для глядачів. Трансляції на платформах, таких як Twitch та YouTube, дозволяють глядачам насолоджуватися ігровим процесом, а також слідкувати за коментарями професійних коментаторів та аналітиків.

Взаємодія з фанатами: Фанати кіберспорту можуть взаємодіяти з улюбленими гравцями та командами за допомогою соціальних мереж, стрімінгових платформ, форумів та інших онлайн-спільнот. Це допомагає побудувати ближчі відносини між спортсменами та їхніми прихильниками.

Запит на спонсорство та рекламу: Зростання популярності кіберспорту викликало інтерес від інвесторів та компаній, які хочуть спонсорувати та рекламувати події, команди та гравців. Це призвело до значного зростання рекламних доходів та спонсорських угод.

Поширення кіберспорту в університетах: Багато університетів почали створювати власні кіберспортивні команди та програми, що вплинуло на визнання цього виду діяльності як цінної та важливої для молоді. (44)

Міжнародний вплив та чемпіонати: Зростання популярності кіберспорту вплинуло на появу міжнародних чемпіонатів та змагань, де гравці з різних країн конкурують за звання найкращих.

За цими важливими моментами стає видно, що історія кіберспорту обростала численними подіями та досягненнями, які змінили сприйняття кіберспорту як серйозної та важливої галузі спортивної та розважальної індустрії.

Етика та відношення

Крім позитивних та розвивальних аспектів, кіберспорт також стикається з рядом етичних питань, які впливають на сприйняття та ставлення до цього виду діяльності.

Допустимість використання допінгу: Питання допустимості використання допінгу у кіберспорті викликає широкий ряд дискусій. Існує думка, що використання різних речовин може поліпшити реакцію, концентрацію та витривалість гравців під час змагань. Це може створити нерівні умови змагань та підірвати спортивну справедливість. З іншого боку, кіберспорт вимагає значної психологічної та фізичної підготовки, і обговорюється можливість допомогти гравцям у підвищенні їхнього продуктивного стану. Проте, важливо встановити чіткі антидопінгові правила та механізми контролю для забезпечення чесних та справедливих змагань.

Порушення правил та фейкінг: Порушення правил гри та спроби обману можуть серйозно підірвати довіру до кіберспортивних змагань. Фейкінг - це стратегія, коли гравець намірено подає неправдоподібні дані про свою гру для здобуття переваги. Це може створити нерівність між гравцями та спотворити результати змагань. Порушення правил та фейкінг можуть призвести до дисциплінарних санкцій, таких як позбавлення очок чи відсторонення від змагань.

Зв'язок з геймінгом та здоров'ям: Подовжена гра в кіберспорт може впливати на фізичне та психічне здоров'я гравців. Довгі години гри можуть

спричиняти синдром сухого ока, втому зору, болі в спині та руках. Більш того, постійне підсилене навантаження може викликати психологічні проблеми, такі як стрес, депресія та тривожні розлади. Крім того, можливий вплив засвоєння насильницького змісту у іграх на психологічний стан гравців. Ці аспекти підкреслюють важливість здорового геймінгу та збалансованого способу життя для гравців.

Онлайн взаємодія та поведінка: Кіберспорт часто пов'язаний з онлайн-іграми, де гравці взаємодіють між собою. Втім, ця взаємодія може призвести до конфліктів, образ та нетерпимості. Оскільки багато ігор вимагають командної гри, погана комунікація може вплинути на результати змагань. Іноді це призводить до застосування образ та негативної поведінки. За дії, які порушують норми взаємодії, можуть передбачатися дисциплінарні санкції.

Соціальна відповідальність та приклад для молоді: Гравці та команди мають великий вплив на молодь та широку аудиторію. Їхні дії можуть впливати на погляди та поведінку прихильників. Тому важливо, щоб гравці були свідомі соціальної відповідальності та використовували свою популярність для позитивного впливу. Багато команд та організацій проводять благодійні акції та заходи для сприяння соціальної доброчесності.

Відношення до жіночих гравців: Жінки у кіберспорті стикаються зі специфічними викликами, такими як гендерний дискримінація та стереотипи. У деяких випадках, жіночі гравці можуть бути об'єктом негативних коментарів або навіть домагань з боку інших учасників спільноти. Така поведінка підкреслює необхідність створення інклюзивного та безпечного середовища для всіх гравців незалежно від їхньої статі.

Розвиток е-спортсменів: Зростаюча популярність кіберспорту призвела до розвитку професійних програм для навчання та тренувань молодих гравців. Існують спеціальні академії та тренувальні центри, які надають можливість гравцям підвищувати свої навички та здійснювати кар'єрний ріст. Однак це також створює важливе питання стосовно збалансованого

вирішення між грою та освітою, а також впливу тривалої гри на психофізичне здоров'я.

Вплив на молодь та культурну сферу: Популярність кіберспорту серед молоді призвела до того, що цей вид діяльності впливає на формування культурних поглядів, музичних вподобань та способу життя молодих людей. Кіберспортсмени та їхні досягнення стають прикладом для наслідування, і це може мати великий вплив на менталітет молодого покоління.

Взаємодія зі спільнотою: Спільнота гравців, фанатів та прихильників кіберспорту має велике значення для розвитку та популяризації цього виду діяльності. Фанати активно спілкуються в інтернеті, діляться враженнями та обговорюють змагання. Проте, деякі ситуації можуть призвести до конфліктів та нетолерантності. Важливо створювати позитивне та відкрите середовище для взаємодії між всіма учасниками спільноти.

Вплив на медіа та розваги: Зростання популярності кіберспорту також призвело до збільшення медійного впливу цього виду діяльності. Змагання почали транслювати на телебаченні та в інтернеті, а професійні коментатори та аналітики стали активно обговорювати події в цьому світі. Це дозволяє привертати увагу більш широкої аудиторії та поглиблювати інтерес до кіберспорту

Загально кажучи, етика та відношення в кіберспорті грають важливу роль у формуванні культури та сприйняття цього виду діяльності. Вирішення етичних питань та встановлення позитивних стандартів впливають на розвиток галузі та створюють сприятливі умови для розвитку кіберспорту як професійної та культурної сфери.

3.2 Обґрунтування опитувальника «Вплив кіберспорту на суспільство»

У ході дослідження здійснено опитування 114 респондентів, серед яких 34 респондента с території України де більша частина відповідей було отримано від здобувачів вищої освіти кафедри кіберспорту Національного університету фізичного виховання і спорту України (м. Київ), ще 80 респондентів були з англomовного підсайту reddit ігрової тематики. Серед усіх респондентів 15 індефікують себе як жінки і ще 2 людини забажали залишитися анонімними. Дослідження спрямоване на вивчення відношення респондентів до кіберспорту і на визначення, чи цікавляться вони цією галуззю, чим ця галузь їх цікавить і яке відношення до кіберспорту має оточення респондентів. Для досягнення цієї мети було розроблено опитувальник з назвою "Вплив кіберспорту на суспільство", створений за допомогою платформи Google Forms і розповсюджений серед студентської аудиторії з використанням сучасних засобів зв'язку (рис. 3.2).



Рис. 3.2 Опитувальник для визначення популярності кіберспорту (скріншот розробленої Google Форми)

Питання в анкеті були спрямовані на отримання даних таких як популярність серед респондентів і їх кола оточення, а також чим їм подобається кіберспорт і як вони бачать розвиток у майбутньому.

Ставлення респондентів та їх оточення до кіберспорту

У наступному етапі дослідження проводився детальний аналіз отриманих результатів, використовуючи сучасні методи статистичної обробки анкетних даних.

У ході аналізу результатів анкет встановлено, що в житті 92% респондентів важливе місце в житті займають ігри (рис. 3.3). Більшість учасників анкетування (60%) визнали комп'ютерні ігри одним із видів проведення свого дозвілля, хоча не основним. Ще 11% респондентів вважають ігри основним видом розваги. Для лише 1% анкетованих комп'ютерні ігри стали додатковим джерелом заробітку. Вражає той факт, що для 21% опитаних гра в ігри стала їхнім основним джерелом доходу. Однак 8% відповідей свідчать про те, що комп'ютерні ігри не мають для них ніякого значення і не впливають на їхній стиль життя.



Рис. 3.3. Розподіл респондентів за значенням в їх житті в комп'ютерних ігор, %

При цьому відповіді на це питання серед респондентів які індефікують себе як людина жіночої статті показало, більшість відповідей схожа с тим що відповіли усі респонденти . Як бачимо з діаграми (рис. 3.4) що в житті жінок комп'ютерні ігри займають таку саму роль в якості проведення вільного часу (60% та 13%). В тім серед всіх жінок які пройшли анкету не було жодної в якої відеоігри використовувалися в житті для отримання заробітку на життя 0%. Проте більша кількість жінок в відсотковому відношенні 20% проти 8% в цілому не має ніякого відношення до комп'ютерних ігор в житті.

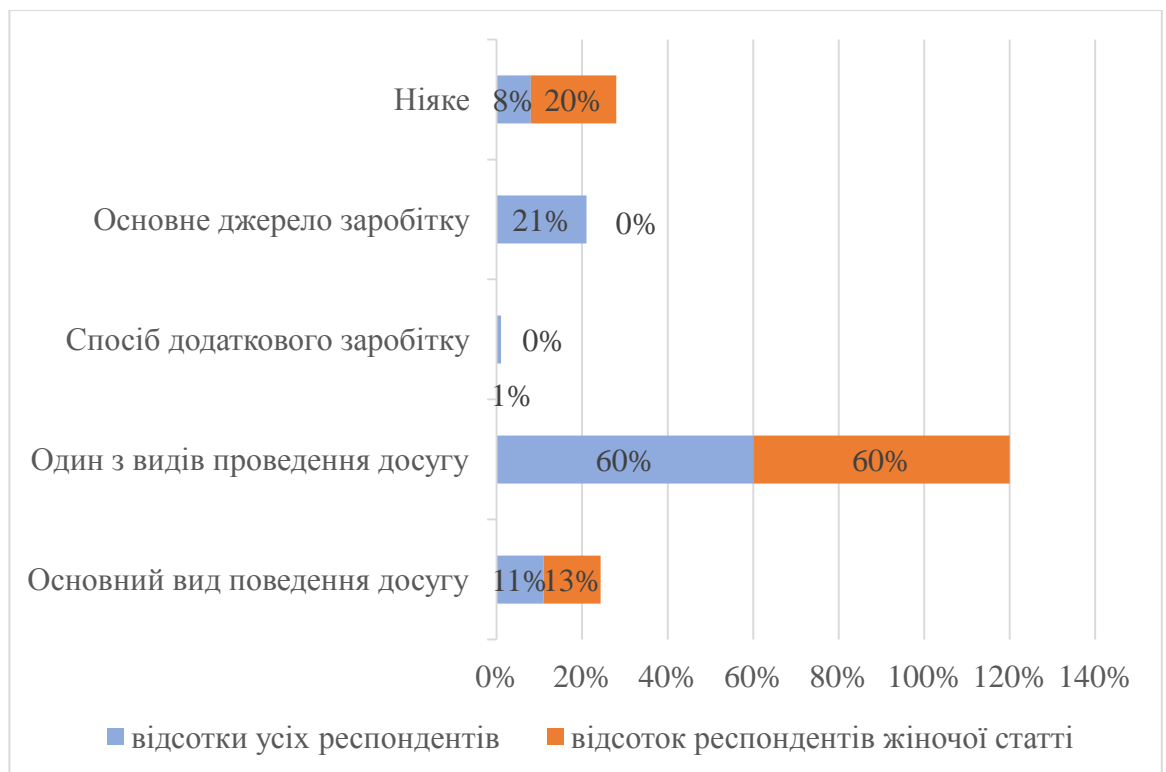


Рис. 3.4. Розподіл респондентів жіночої статті за значенням в їх житті в комп'ютерних ігор, %

При аналізі наступного питання чи стежать респонденти за кіберспортом (рис. 3.5) було виявлено, що 53% респондентів захоплюються чи скоріше захоплюються кіберспортом. 32% учасників заявили, що активно слідкують за кіберспортом. Ще 21% відповідали, що, скоріше за все, вони це

роблять. Зауважимо, що 11% респондентів вказали на скоріше негативне ставлення до кіберспорту, ніж позитивне. Найбільша частина, 37% опитаних, зазначили, що вони не слідкують за кіберспортом взагалі. кількість тих хто не захоплюється або не дуже захоплюється кіберспортом така сама як тих хто захоплюються чи скоріше захоплюються кіберспортом.

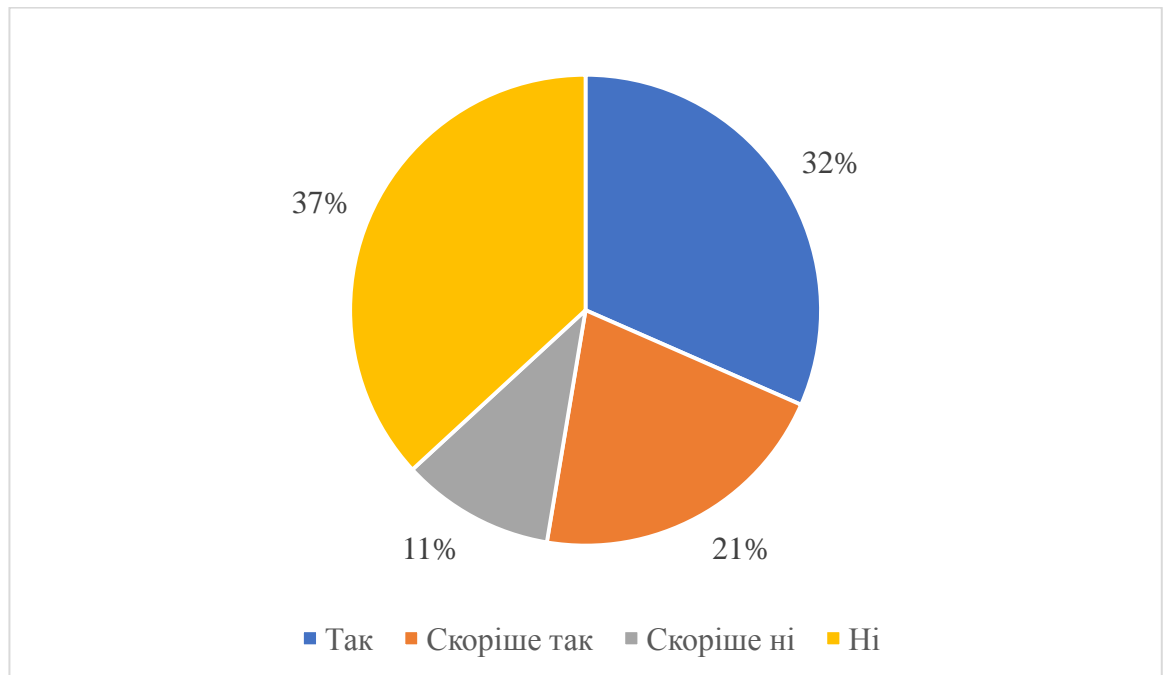


Рис. 3.5. Розподіл респондентів за тим чи вони слідкують за кіберспортом, %

Водночас розподіл респондентів жіночої статті за популярністю кіберспорту показав (рис. 3.6), що кіберспорт у меншій мірі приваблює жінок. Порівнюючи результати анкетування серед жінок, можна зазначити, що лише 13% жінок активно слідкують за кіберспортом.

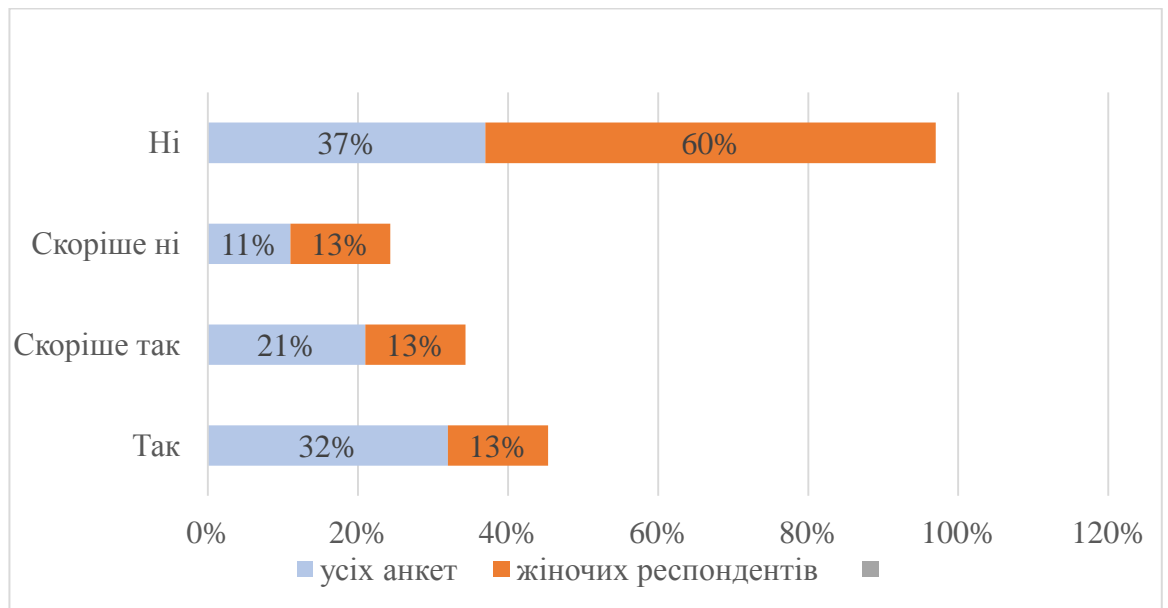


Рис. 3.6. Розподіл респондентів за тим чи вони слідкують за кіберспортом залежно від статі, %

Також 13% відповідали, що скоріше так вони це роблять. Серед жінок 13% вказали на скоріше негативне ставлення до кіберспорту, ніж позитивне. Найбільша частина, а саме 60% опитаних жінок, не слідкує за кіберспортом взагалі.

Аналізуючи результати анкетування щодо того, чи стежать за кіберспортом рідні або друзі респондентів (рис. 3.7), можна зазначити, що лише 3% опитаних відповіли, що майже всі їх друзі та знайомі це роблять. Декілька людей з їх оточення це роблять, відповіли 53% опитаних. Одна людина з оточення слідкує за кіберспортом, вказали 13% респондентів. А 32% зазначили, що в їхньому оточенні немає таких знайомих, які б слідкували за кіберспортом.

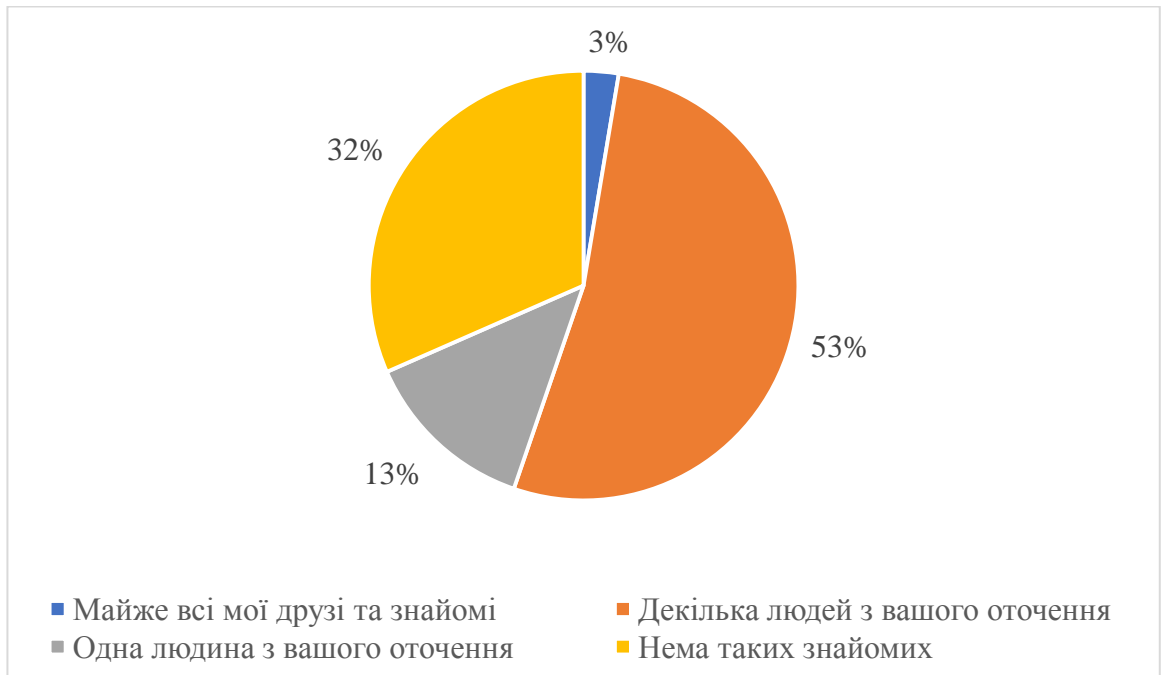


Рис. 3.7. Розподіл респондентів за тим скільки рідних чи друзів стежать за кіберспортом, %

Розглядаючи результати анкетування серед жінок щодо стеження за кіберспортом рідними або друзями (рис. 3.8), можна відзначити, що жодна з опитаних жінок не вказала, що майже всі їх друзі та знайомі це роблять. 40% вказали, що декілька людей з їх оточення це роблять, і ще 40% ствердили, що немає таких знайомих, які б слідкували за кіберспортом. 13% жінок зазначили, що в їхньому оточенні є лише одна особа, яка стежить за кіберспортом.

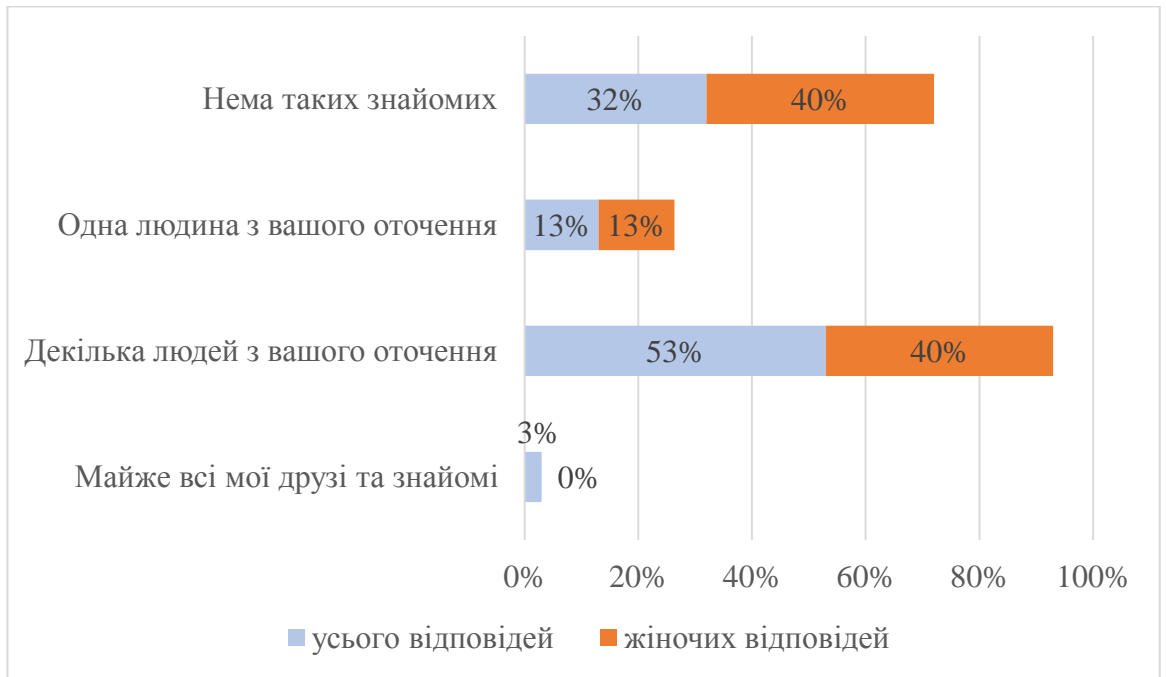


Рис. 3.8. Розподіл респондентів за захопленням друзів кіберспортом, за статтю, %

При аналізі відповідей стосовно частоти спостереження за кіберспортивними змаганнями (рис. 3.9) видно наступне розподілення:

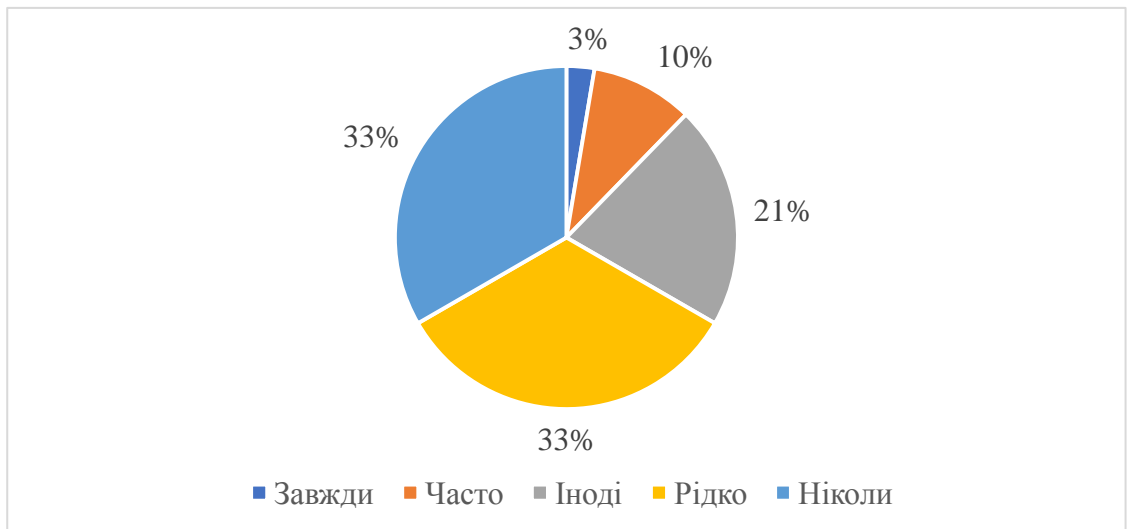


Рис. 3.9. Розподіл респондентів за тим як вони дивляться кіберспортивні турніри, %

3% відповідають, що завжди спостерігають за кіберспортивними змаганнями; 10% відзначають, що роблять це часто; 21% говорять, що іноді стежать за

кіберспортивними змаганнями; 33% відповідають, що роблять це рідко; і ще 33% вказали, що ніколи не спостерігали за кіберспортивними змаганнями.

Серед жінок результати опитування щодо частоти спостереження за кіберспортивними змаганнями (рис. 3.10) поділяються наступним чином: 7% вказали, що завжди спостерігають за кіберспортивними змаганнями; 13% говорять, що це відбувається часто; інші 13% вказали, що іноді стежать за кіберспортивними змаганнями; 20% зазначили, що роблять це рідко; і найбільший відсоток, а саме 40%, зазначив, що ніколи не спостерігає за кіберспортивними змаганнями.

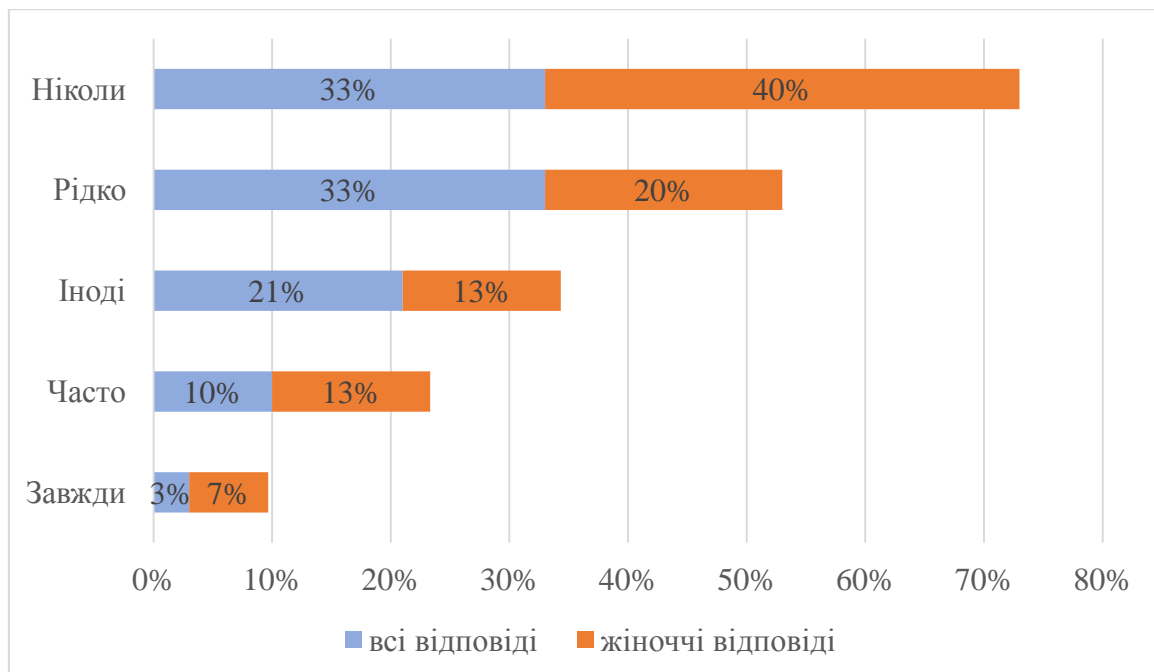


Рис. 3.10. Розподіл респондентів за тим як вони дивляться кіберспортивні турніри залежно від статті, %

При тому, що 67% слідкують за турнірами, лише 39% респондентів були присутні на офлайн турнірах (рис 3.11). Більшість респондентів 20% була присутня на невеликих турнірах міського рівня, 7% була присутня на турнірах національного рівня, ще 6% були присутні на турнірі європейського рівня але лише 5% були присутні на великих турнірах таких як серія Major з CS:GO або The International з Dota 2.

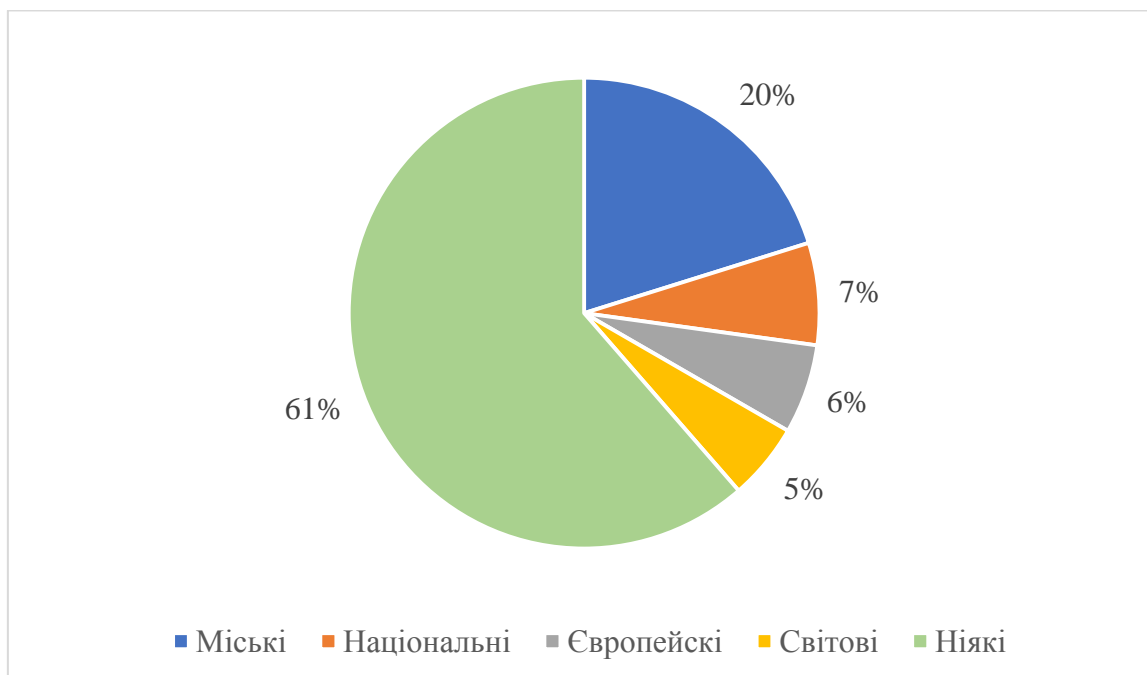


Рис. 3.11. Розподіл респондентів за тим офлайн турніри якого рівня їх доводилося відвідувати, %

Серед тих респондентів які були присутні на таких офлайн турнірах (рис 3.12) у більшості 60% були позитивні 40% і дуже позитивні 19% враження від їх відвідування, ще 36% були нейтрально до якості проведення родії І лише 4% опитаних були невдоволені відвіданим заходом.

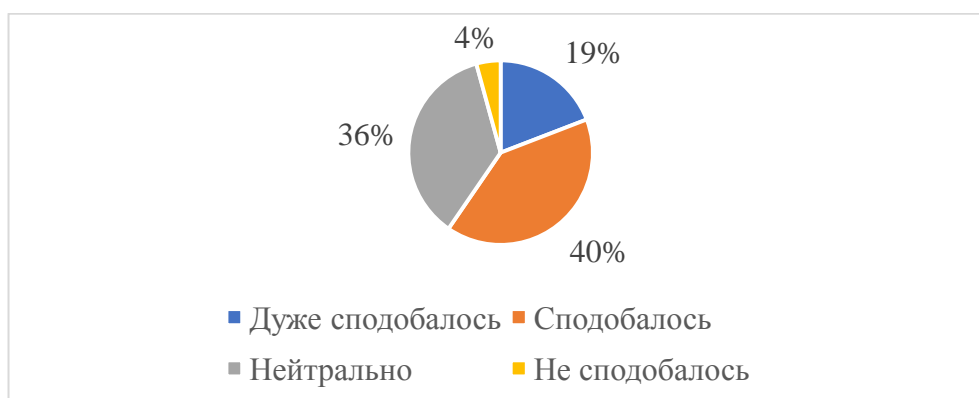


Рис. 3.12. Розподіл респондентів за їхніми враженнями від відвідування кіберспортивного заходу, %

Наступний блок питань був направлений на те щоб дізнатися як респонденти бачать майбутнє кіберспорту а також позитивні та негативні наслідки кіберспорту на суспільство.

Найголовніше питання в цьому блоці це «Як ви оцінюєте рівень популярності кіберспорту в сучасному світі?» (рис 3.13). За результатами опитування щодо оцінки рівня популярності кіберспорту в сучасному світі, можна виділити такі відповіді: 10% респондентів вважають, що кіберспорт є дуже популярним; 59% вважають його популярним; 30% вважають, що кіберспорт не дуже популярний; і лише 2% вважають його не популярним.

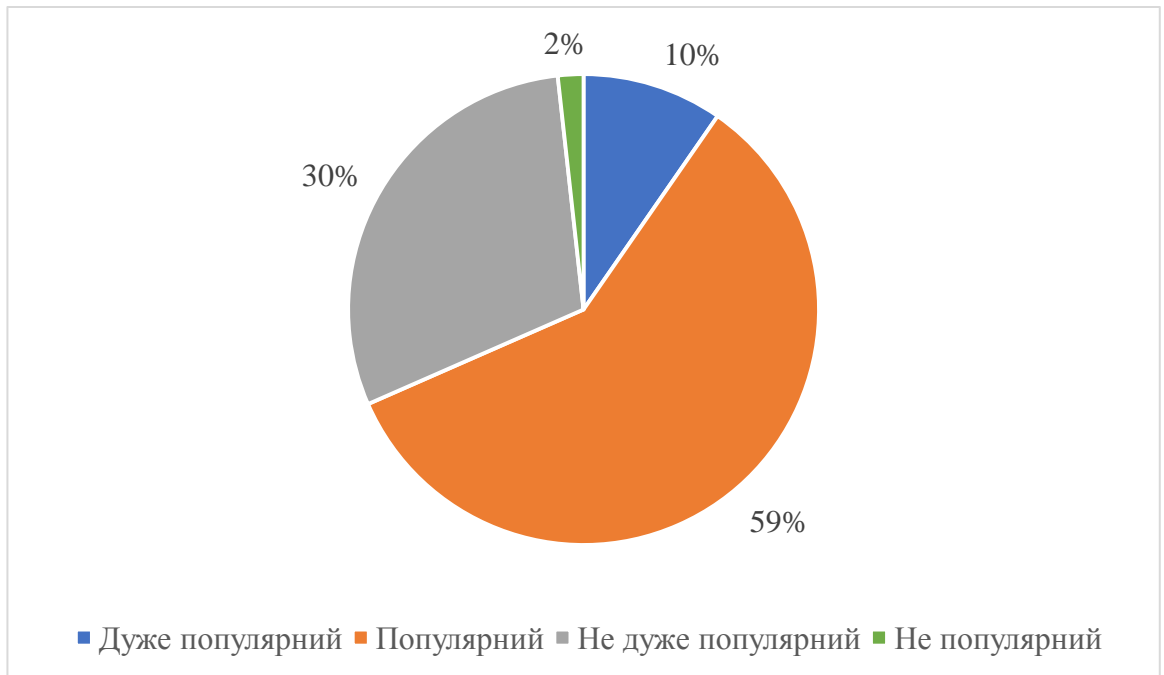


Рис. 3.13. Розподіл респондентів за їхніми оцінками відносно популярності кіберспорту, %

Відповідно до результатів анкетування щодо вподобань у кіберспорті (рис 3.14), можна відзначити, що більшість респондентів оцінюють кіберспорт позитивно через такі аспекти: видовищність (45%), доступність (47%), можливість цікаво провести вільний час (43%) та можливість брати участь з будь-якої точки світу (39%). Також важливими аргументами є відсутність ризику отримати травму (31%) та відсутність фізичних навантажень (11%). Деякі респонденти також зазначили можливість заробітку (12%) та відносно дешевий доступ до цього виду розваги (19%).

Натомість 27% опитаних визнали, що для них кіберспорт не має особливого значення.

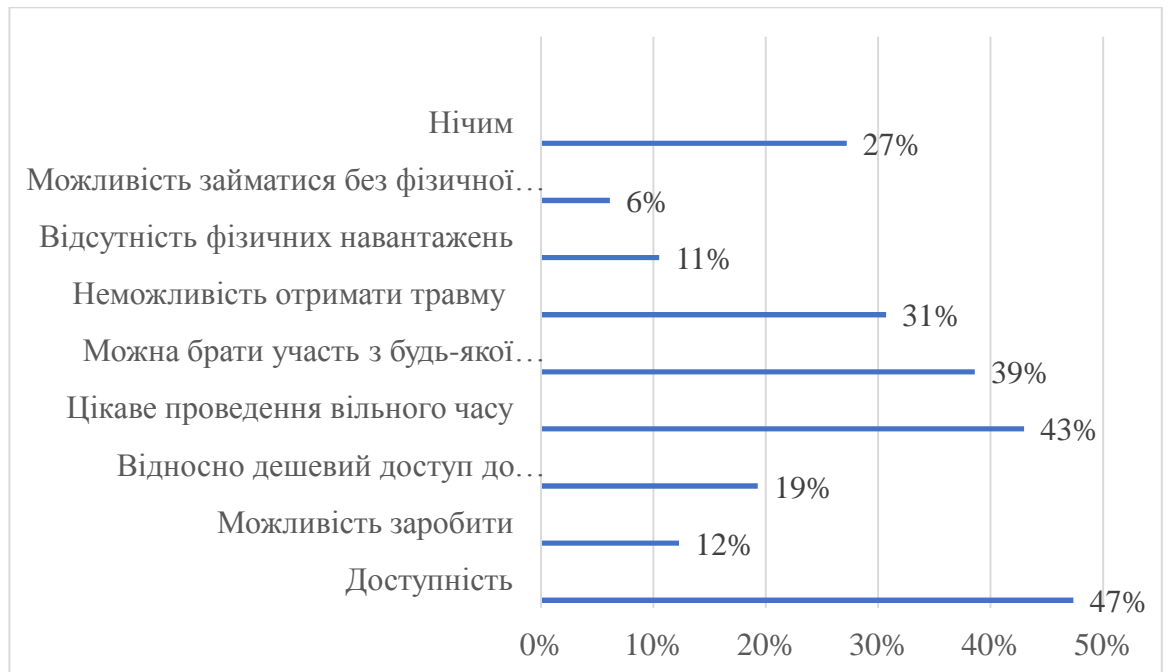


Рис. 3.14. Розподіл респондентів за тим що подобається респондентам в кіберспорті, %

За результатами анкетування стосовно позитивних наслідків кіберспорту для суспільства (рис.3.15), більшість респондентів відзначили розвиток технологій та інновацій (53%) як одну з ключових переваг цього виду діяльності. Також значна частина опитаних підкреслила, що кіберспорт сприяє підвищенню інтересу до комп'ютерних ігор (46%) та збільшенню доходів компаній, що займаються кіберспортом (35%). Деякі респонденти не мали чіткої думки на цей рахунок (18%). За результатами опитування стосовно негативних наслідків кіберспорту для суспільства, більшість респондентів відзначили зниження фізичної активності та загрозу для здоров'я людей (60%) як один із потенційних негативних аспектів цієї діяльності. Також певна частина опитаних зазначила можливу залежність від комп'ютерних ігор (31%) та негативний вплив на психіку людей (23%). Деякі респонденти не були впевнені у відповіді на це питання (25%).

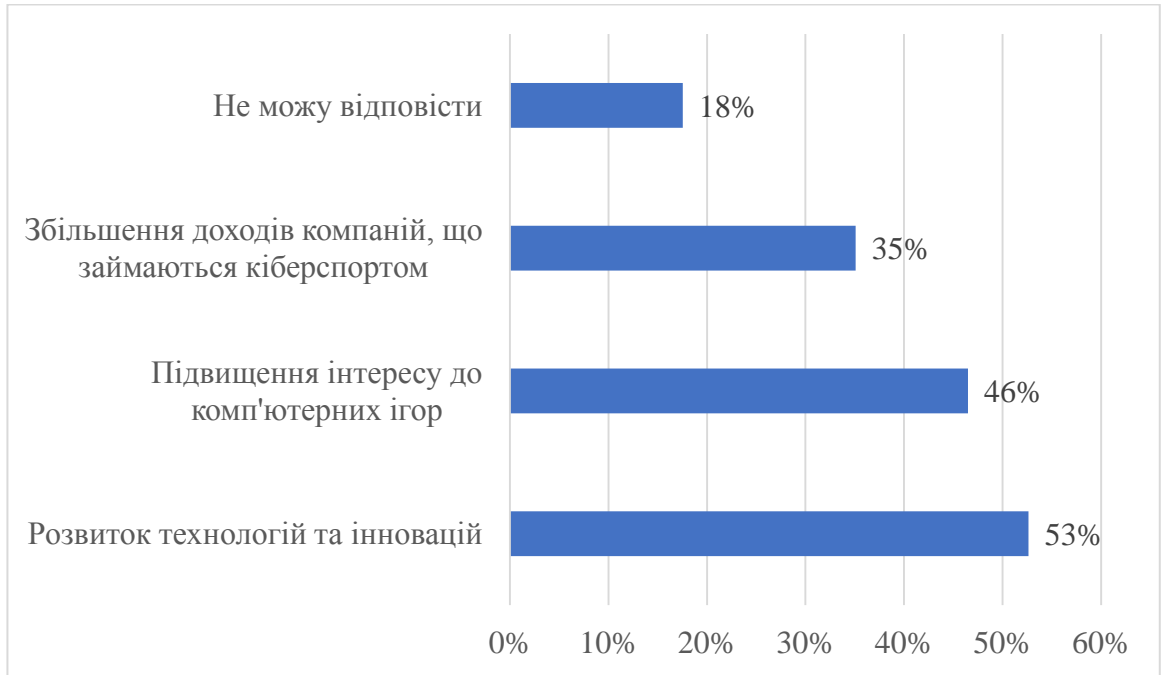


Рис. 3.15. Розподіл респондентів за тим що подобається респондентам в кіберспорті, %



Рис. 3.16. Розподіл респондентів за тим що які можуть бути негативні наслідки кіберспорту для суспільства, %

За результатами опитування стосовно впливу кіберспорту на масову культуру (рис. 3.17), більшість респондентів вважають, що цей вид діяльності має вплив на масову культуру: 27% вважають, що вплив є прямим, і 48%

схильні вважати, що вплив скоріше позитивний. Деякі опитані відповіли "скоріше ні" (23%), а лише невелика кількість відмовилася від відповіді (2%).

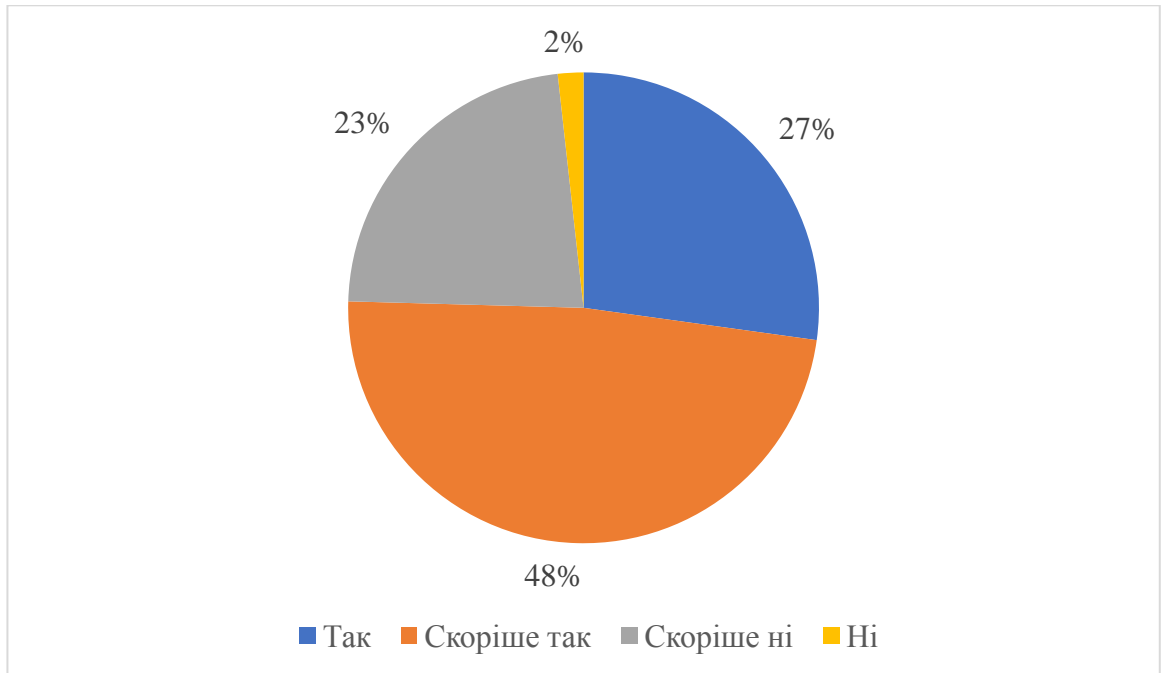


Рис. 3.17. Розподіл респондентів за тим чи має кіберспорт вплив на масову культуру?, %

За результатами опитування стосовно впливу кіберспорту на майбутній розвиток суспільства (рис. 3.18), більшість респондентів оцінюють цей вплив позитивно: 4% вважають його дуже позитивним, а 51% - позитивним.

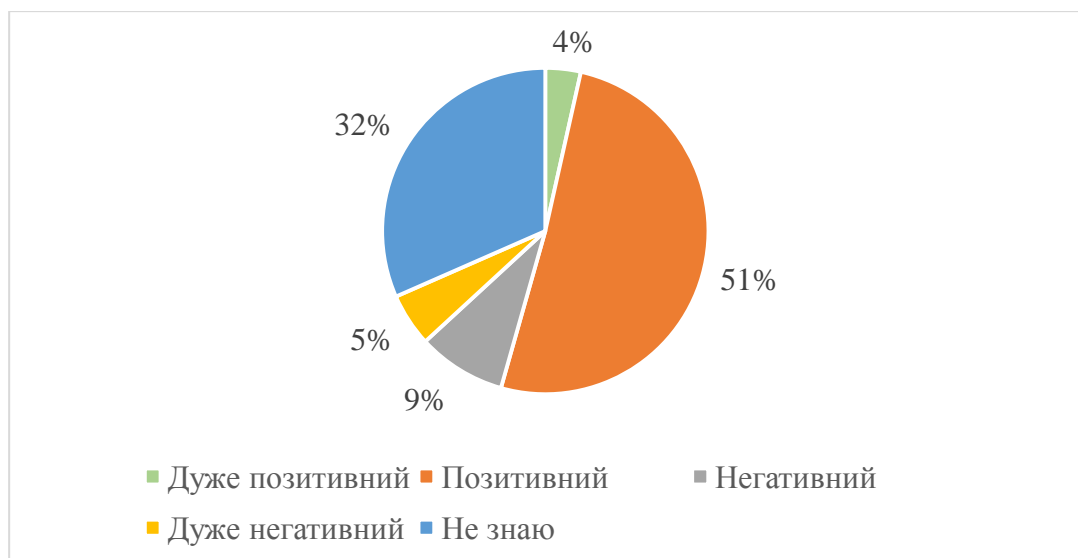


Рис. 3.18. Розподіл респондентів за тим як вони оцінюють вплив кіберспорту на майбутнє розвитку суспільства?, %

Деякі опитані відповіли негативно, а саме 9% вважають вплив негативним і 5% - дуже негативним. Також є частина респондентів (32%), які не впевнені у відповіді на це питання.

Відповідно до результатів опитування, щодо перспектив розвитку кіберспорту та ігрової індустрії (рис. 3.19), більшість респондентів вважають, що кіберспорт має потенціал стати так само популярним, як і звичайний спорт. 10% вважають, що кіберспорт стане навіть популярнішим. За іншою думкою, 43% відповідей стверджують, що популярність кіберспорту буде на рівні з звичайним спортом. Тим не менш, є й ті, хто передбачає меншу популярність кіберспорту в порівнянні зі звичайним спортом (25%) або навіть вважають, що кіберспорт залишиться доступним лише для вузького кола людей (16%). Існують також опитані (7%), які не мають визначеної думки з цього питання.



Рис. 3.19. Розподіл респондентів за тим: Які перспективи розвитку існують у кіберспорту та ігрової індустрії, %

На запитання про найважливіші сфери для розвитку кіберспорту в Україні (рис. 3.20) більшість респондентів вказали на рекламу та

популяризацію (61%) як один із найсуттєвіших чинників.

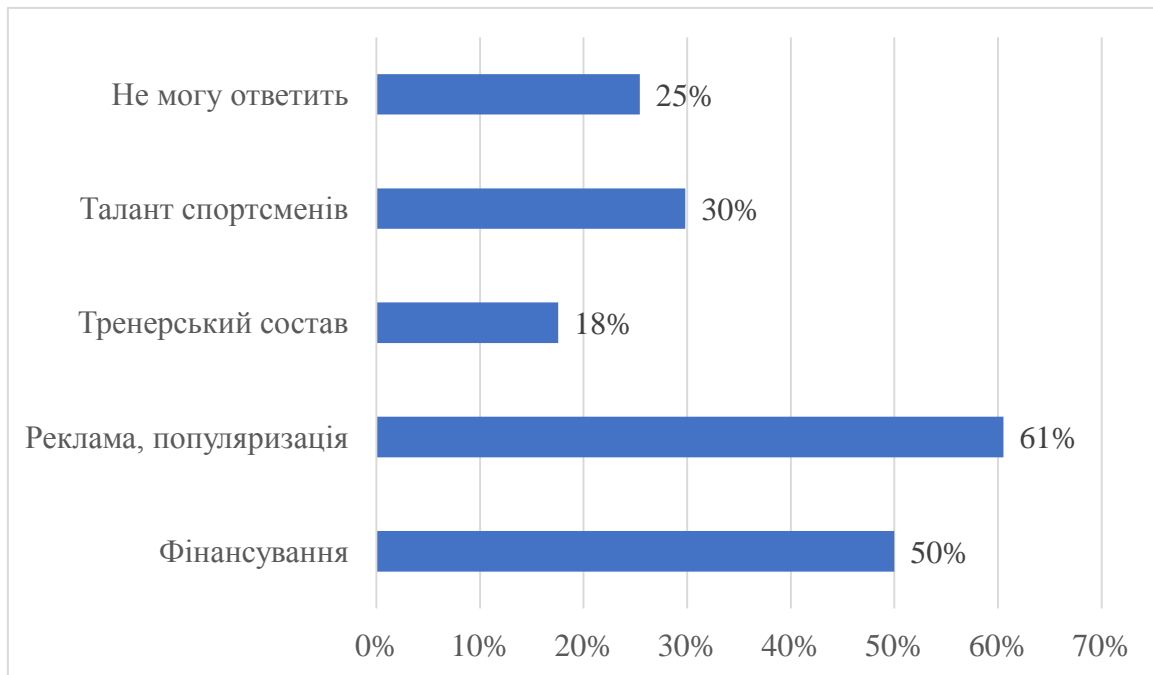


Рис. 3.20. Розподіл респондентів за опитуванням, які сфери є найважливіші для розвитку кіберспорту в Україні, %

Також значна частина відповідалів відзначила фінансування (50%) як ключовий аспект. Третє місце серед важливих сфер зайняв талант спортсменів (30%), і тренерський состав (18%) зайняв четверте місце. Є також респонденти (25%), які не мали визначеної думки з цього питання.

3.3 Статистичний аналіз даних досліджень

Для більш детального аналізу даних нами було розраховано ранговий коефіцієнт кореляції Спірмена. Аналіз взаємозв'язку між питаннями «Чи, на Вашу думку, сприяє кіберспорт соціалізації гравців?» та «Чи має, на вашу думку, кіберспорт вплив на особистісний розвиток гравців?» показав, що за результатами аналізу даних показали, що між двома питаннями існує дуже сильна позитивна кореляція ($\rho = 0,999276108$, при $P=0,95$ та $\alpha=0,05$). Це означає, що відповіді респондентів на обидва питання сильно залежать одна від одної. Більшість респондентів, які вважають, що кіберспорт сприяє

соціалізації гравців, також переконані в тому, що він впливає на особистісний розвиток гравців, і навпаки.

Цей результат може вказувати на те, що спільні фактори або впливи, пов'язані з кіберспортом, сприяють як соціальній взаємодії гравців, так і їхньому особистісному зростанню. Можливо, в кіберспортивних командах або спільнотах гравці вчаться співпрацювати, розвивають навички комунікації та роботи в команді, що впливає на їхній соціальний розвиток. Одночасно, граючи в кіберспорт, гравці можуть розвивати стратегічне мислення, концентрацію та інші навички, що сприяють їхньому особистісному росту.

Ця кореляція може бути цікавою для подальших досліджень і може свідчити про важливість кіберспорту як соціокультурного явища, яке впливає на різні аспекти життя гравців і має великий вплив на сприйняття гравцями кіберспорту як соціального та особистісного явища.

Також для більш детального аналізу даних нами було розраховано ранговий коефіцієнт кореляції Спірмена. Аналіз взаємозв'язку між питаннями «На вашу думку, заняття фізичними вправами чи спортом є обов'язковим для кібер-гравців?» і «На вашу думку, чи має кіберспорт вплив на масову культуру?» показав, що за результатами аналізу даних свідчать про дуже сильну позитивну кореляцію між двома питаннями ($\rho = 0,998860759$, при $P=0,95$ та $\alpha=0,05$). Це означає, що відповіді респондентів на обидва питання мають дуже сильну взаємозалежність. Більшість респондентів, які вважають, що займання фізичними вправами або спортом обов'язкове для кібер-гравців, також вірять у вплив кіберспорту на масову культуру, і навпаки.

Цей результат може вказувати на те, що деякі респонденти сприймають кіберспорт та фізичну активність як взаємозалежні аспекти здорового способу життя. Можливо, вони вважають, що для збереження балансу між сидячим способом життя, характерним для гравців, та здоровим фізичним станом, важливо займатися фізичною активністю.

Висновки до розділу 3

У третій частині нашого дослідження ми провели аналіз анкет та кореляційний аналіз для отримання більш глибокого розуміння ставлення різних груп населення до кіберспорту та впливу цього явища на суспільство.

Аналіз анкет дав нам можливість з'ясувати, що комп'ютерні ігри мають значний вплив на життя багатьох людей. За результатами опитування, більше половини відповідачів вказали, що комп'ютерні ігри є одним з видів проведення дозвілля, а більшість опитаних розглядають їх як основний чи один з основних способів проведення вільного часу. Окремі респонденти навіть вказали, що комп'ютерні ігри є джерелом доходу для них. Також було досліджено ставлення опитаних до кіберспорту як до виду спорту. Результати показали, що деякі респонденти розглядають кіберспорт як спортивну діяльність, і це відображає зростання популярності цього виду спорту.

Кореляційний аналіз виявив важливий зв'язок між сприйняттям кіберспорту як засобу соціалізації гравців і його впливу на особистісний розвиток гравців. Кореляційний коефіцієнт, який склав 0,999276108, підтверджує, що існує сильний зв'язок між цими двома аспектами. Це свідчить про те, що більшість респондентів, які вважають, що кіберспорт сприяє їхній соціалізації, також вважають, що він має вплив на їхній особистісний розвиток. Цей результат може бути корисним для розуміння того, як кіберспорт впливає на індивідів і як цей вплив може бути використаний для подальшого розвитку цього виду спорту та розваг.

У висновку, аналіз анкет та кореляційний аналіз надали нам важливий інсайт щодо сприйняття та впливу кіберспорту в сучасному суспільстві. Ця інформація може бути корисною для подальших досліджень та розвитку кіберспорту як соціокультурного явища.

ВИСНОВКИ

У розділі історичного аналізу, який становить першу частину дослідження, було проведено докладний огляд та аналіз етапів розвитку кіберспорту на протязі ряду десятиліть. Починаючи з перших кроків у створенні перших комп'ютерів та відеоігор, аж до сучасності, де кіберспорт став великим індустріальним та розважальним явищем, цей аналіз допоміг визначити ключові точки розвитку та вплив цього виду спорту на суспільство.

На етапі створення перших комп'ютерів та відеоігор в середині 20-го століття були закладені основи для майбутнього розвитку кіберспорту. З випуском *Spacewar*, однієї з перших відеоігор, почалася активна графіка в іграх, а вперше було введено поняття "мультиплеєра". Проведення перших кіберспортивних турнірів та поява ігрових автоматів і консолей підкреслили популярність цього виду розваги.

Народження кіберспорту як професійної галузі сталося вже в 70-80 роках, коли почалися перші турніри та змагання з відеоігор, і з'явилися перші професійні гравці. З розвитком Інтернету і технологій кіберспорт став доступним для масової аудиторії, що призвело до появи потокових платформ та популярних ігор, таких як *League of Legends (LoL)*.

Сьогодні кіберспорт переживає свій розквіт, залучаючи мільйони глядачів та інвесторів. Його вплив на масову культуру, розважальну індустрію та економіку не може бути недооціненим. Розповсюдження ігрових платформ, професійні турніри та рост популярності кіберспорту серед молоді роблять його актуальною темою для подальших досліджень та розвитку в майбутньому.

У ході аналізу сприйняття кіберспорту в суспільстві було виявлено, що думки і відношення людей до цього виду спорту значно змінилися з часом. Якщо колись кіберспорт сприймався більш як розважальний вид діяльності,

то тепер його визнають як серйозну спортивну галузь, що потребує великих зусиль і навичок.

Зростання популярності кіберспорту стало яскравою рисою останніх років. За різними даними, кількість глядачів та прихильників цього виду спорту зростає щороку і має потенціал для подальшого розвитку. Професійний підхід до кіберспорту та залучення великої кількості інвесторів в цей сектор свідчать про його значущість у сучасному світі.

Медіа та культурний вплив кіберспорту важко переоцінити. Турніри і змагання транслюються великими медіакомпаніями, а професійні гравці стають зірками сучасності. Це впливає на популярність галузі серед молоді та формує нові культурні тенденції.

Події та спортивні досягнення в кіберспорті також заслуговують на увагу. Змагання на найвищому рівні, світові рекорди та зіткнення команд із різних країн роблять кіберспорт подією, яка привертає увагу і сприяє розвитку цього виду спорту.

Нарешті, етика та відношення до кіберспорту є важливими аспектами розгляду цієї галузі. Питання допустимості використання допінгу, порушення правил та взаємозв'язок з геймінгом і здоров'ям важливі для подальшого розвитку кіберспорту і вимагають уваги та вивчення в майбутньому.

Аналіз анкет, проведений у цьому дослідженні, дав можливість виявити важливі аспекти сприйняття кіберспорту в сучасному суспільстві та оцінити вплив цього виду діяльності на різні сфери життя і інтереси гравців. Декілька ключових висновків можуть бути сформульовані на основі отриманих результатів:

1. Зростання популярності кіберспорту: Більшість респондентів визнали кіберспорт як значущу частину свого життя, що свідчить про високий рівень популярності цього виду спорту.

2. Важливість кіберспорту для гравців: Дані показали, що для більшості респондентів комп'ютерні ігри є важливим аспектом їхнього дозвілля та займаної позиції в суспільстві.
3. Вплив на масову культуру: Відповіді на питання про вплив кіберспорту на масову культуру свідчать про те, що цей вид спорту стає все більш важливим для сучасного суспільства.
4. Важливість фізичної активності: Більшість респондентів вважають, що фізична активність і спорт є важливими для кібергравців, що може свідчити про більший баланс між активністю та ігровим часом.
5. Позитивний вплив на особистісний розвиток: Загальна думка про позитивний вплив кіберспорту на особистісний розвиток гравців також є важливою та позитивною.
6. Соціальна інтеграція: Більшість респондентів стверджують, що кіберспорт сприяє соціальній інтеграції та спілкуванню з однодумцями.
7. Відсутність фізичних навантажень: Деякі гравці наголошують на відсутності фізичних навантажень у кіберспорті як позитивному аспекті.

В цілому, аналіз анкет підтвердив актуальність теми дослідження та вказав на значущий вплив кіберспорту на різні сфери життя сучасного суспільства та інтереси гравців.

В ході кореляційного аналізу визначено важливі взаємозв'язки між різними аспектами кіберспорту та сприйняттям цього виду діяльності респондентами. Отримані результати підтверджують деякі важливі тенденції:

1. Соціальна адаптація та особистісний розвиток: Вищий рівень сприйняття кіберспорту позитивно корелює з відповідями, що свідчать про позитивний вплив на соціальну адаптацію та

особистісний розвиток гравців. Це може вказувати на те, що ті, хто сприймають кіберспорт більш позитивно, також більше цінують його вплив на соціальну інтеграцію та особистісний зріст.

2. Фізична активність та здоров'я: Вищий рівень сприйняття кіберспорту також корелює з вищими оцінками важливості фізичної активності для кібер-гравців. Це свідчить про те, що більш позитивне ставлення до кіберспорту може сприяти більшому усвідомленню важливості фізичного здоров'я.
3. Вплив на масову культуру: Вищий рівень сприйняття кіберспорту корелює з позитивним ставленням до його впливу на масову культуру. Це може вказувати на те, що ті, хто більше цікавиться кіберспортом, сприймають його вплив на сучасне суспільство більш позитивно.
4. Фізичні навантаження: Результати аналізу показали, що вищий рівень сприйняття кіберспорту корелює з меншими оцінками важливості фізичних навантажень. Це може вказувати на те, що гравці, які сприймають кіберспорт більш позитивно, можуть менше акцентувати увагу на фізичних вправах.

Отже, кореляційний аналіз допоміг встановити певні залежності між сприйняттям кіберспорту та різними аспектами життя та інтересами гравців. Ці результати можуть бути корисними для подальших досліджень та розуміння впливу кіберспорту на сучасне суспільство.

У цілому, дослідження підкреслює актуальність та значущість кіберспорту у сучасному світі. Воно надає цінні відомості для подальших досліджень, розвитку кіберспортивної індустрії, а також формування стратегій підготовки та підтримки кіберспортсменів. Також важливо враховувати індивідуальні потреби та особливості гравців, забезпечуючи їхній фізичний і психологічний розвиток.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Krotoski A. How esports became a massive cultural phenomenon. The Guardian. 2016. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2014/aug/30/video-games-spectator-sport>.
2. Taylor T.L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Brandeis University, 2015. 332 с.
3. Hamari J., Sjöblom M. "What is eSports and why do people watch it?", 2017. Vol. 27 No. 2, pp. 211-232. URL: <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>.
4. Popper B. Field of Streams: How Twitch Made Video Games a Spectator Sport. The Verge. 2013. URL: <https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>.
5. Takahashi D. Newzoo: Global esports will top \$1 billion in 2020, with China as the top market. VentureBeat. 2020. URL: <https://venturebeat.com/business/newzoo-global-esports-will-top-1-billion-in-2020-with-china-as-the-top-market/>.
6. Hilary R. Global esports revenues to top \$1 billion in 2019: report. Reuters. 2019 URL: <https://www.reuters.com/article/us-videogames-outlook-idUSKCN1Q11XY>.
7. Gamespot Staff. Major League Gaming reports 334 percent growth in live video. Gamespot. 2012. URL: <https://www.gamespot.com/articles/major-league-gaming-reports-334-percent-growth-in-live-video/1100-6400010/>.
8. Groen A. Why gamers in Asia are the world's best eSport athletes. PC World. 2013. URL: <https://www.pcworld.com/article/451594/why-gamers-in-asia-are-the-worlds-best-esport-athletes.html>.
9. Nakamura Y., Nobuhiro E., Taniguchi T. Shinzo Abe's Party Wants Japan Ready for Video Games in Olympics. Bloomberg Businessweek. 2018 URL:

<https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-01-18/shinzo-abe-s-party-wants-japan-ready-for-video-games-in-olympics?>

10. Stanton R. A Brief History Of Video Games: From Atari to Virtual Reality. 2022. 368 c.

11. Scholz T. M. A Short History of eSports and Management. eSports is Business. 2019 C.17-41.

12. Edge N. A. Gaming history: computer and video games as historical scholarship. American Public University, Charles Town, WV, 2014. C. 207-221.

13. Owen G. Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament. Kotaku. 2012. URL: <https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371>.

14. Borowy, M., Jin, D. Y. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. International Journal of Communication 7. 2013. C. 2254-2275.

15. Horowitz K. Sega Sponsors All Japan TV Game Championships. Vending Times, 1974. URL: <https://pbs.twimg.com/media/E13XZPWVgAEzeJH?format=png>.

16. The Sega-Gremlin Marketing Video Archive: Nearly a decade before they did what Nintendon't, Sega's marketing still managed to break new ground...even when it was really cheesy. веб-сайт. URL: <https://gamehistory.org/sega-gremlin-archive/>.

17. Players Guide To Electronic Science Fiction Games. Electronic Games March 1982. 1982. 1 (2). C. 35–45.

18. Bramwell T. Walter Day leaves Twin Galaxies. EuroGamer. 2010. URL: <https://www.eurogamer.net/walter-day-leaves-twin-galaxies>.

19. Carless S. World's Oldest Competitive Gamer Passes On. GameSetWatch. 2006. URL: https://web.archive.org/web/20170628033509/http://www.gamesetwatch.com/2006/10/worlds_oldest_competitive_game_1.php.

20. Michael B. Public Gaming: eSport and Event Marketing in the Experience Economy. SIMON FRASER UNIVERSITY Summer 2012. University of British Columbia, 2012.

21. Plunkett L. Arcades Don't Make for Good TV (But Starcades do). Kotaku. 2011. URL: <https://kotaku.com/arcades-dont-make-for-good-tv-but-starcades-do-5811611>.

22. Biggs J. The That's Incredible! Video Game Invitational: This is what we used to watch. Tech Crunch. 2009. URL: <https://techcrunch.com/2009/07/29/the-thats-incredible-video-game-invitational-this-is-what-we-used-to-watch/?guccounter=1>.

23. Weaver I. Weaver's Week 2012-08-12: First Class. UK Gameshows.com. 2012. URL: http://www.ukgameshows.com/ukgs/Weaver%27s_Week_2012-08-12.

24. Horowitz K. Beyond Donkey Kong: A History of Nintendo Arcade Games. 2020. 273 c. URL: https://books.google.pl/books?id=UXD0DwAAQBAJ&pg=PA156&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

25. Kelly K. The First Online Sports Game. Wired. 1993. URL: <https://www.wired.com/1993/06/netrek/>.

26. Patterson Eric L. EGM Feature: The 5 Most Influential Japanese Games Day Four: Street Fighter II. 2011. URL: <https://web.archive.org/web/20170314064721/http://www.egmnow.com/articles/news/egm-featurethe-5-most-influential-japanese-gamesday-four-street-fig>.

27. Loguidice B., Barton M. Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time. 2009. 395 c. .

28. Blockbuster Video World Game Championship Guide. GamePro Magazine June 1994. URL: <https://www.flickr.com/photos/lampbane/150765934/>.

29. Consalvo M. Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Context. 2016. 221 c.

30. Mozur P. For South Korea, E-Sports Is National Pastime. The New York Times. 2014. URL: https://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html?_r=0.

31. History of Korea e-Sports Association 1999–2004. (한국e스포츠협회연혁 1999년 ~ 2004년). KeSPA: веб-сайт. URL: http://www.e-sports.or.kr/board.php?b_no=9&_module=kempa&_page=view&b_no=9&b_pid=999989400&ckattempt=1.

32. No Reason to LoL at LoL: The Addition of Esports to Intercollegiate Athletic Departments / Keiper, M., Manningb, D., Seth, J., Olrich, T., Croft, C. Journal for the Study of Sports and Athletes in Education. 2017. URL: <https://www.researchgate.net/publica>.

33. Syrota, L. eSports: A Short History of Nearly Everything. tl.net. 2011. URL: <https://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/249860-esports-a-short-history-ofnearly-everythin>.

34. Ryan K. League beginning for video gamers. Sfgate. 2007. URL: <https://www.sfgate.com/business/article/League-beginning-for-video-gamers-2587547.php>.

35. Rubens A. Nintendo Announces Super Smash Bros. Invitational at E3 2014. eSports Max. 2014. URL: <https://web.archive.org/web/20141109220611/http://www.esportsmax.com/news/nintendo-announces-super-smash-bros-invitational-e3-2014>.

36. ESL to bring world class eSports to Japan with new local partner. Turtle Entertainment The eSport Company. 2014. URL: <https://web.archive.org/web/20141109220611/http://www.esportsmax.com/news/nintendo-announces-super-smash-bros-invitational-e3-2014>.

37. Ke, X., Wagner, C. (2020). Global pandemic compels sport to move to esports: Understanding from brand extension perspective. *Managing Sport and Leisure*, 2020. C. 1–6. .

38. Gera E. What is the Dota 2 Compendium?. Polygon. 2014. URL: <https://www.polygon.com/2014/7/16/5898483/what-is-the-dota-2-compendium>.
39. Petermeier D. The Most Popular eSports Games 2020. ISPO. 2020. URL: <https://www.ispo.com/en/trends/top-most-popular-esports-game>.
40. Восколович НА, Хайдаров КА. Организация и финансирование.
41. Mareli M., Vukušić D. E-sports: Definition and social implications. EQOL Journal (2019) 11(2): 2019 p. С. 47-54.
42. Президент Володимир Зеленський привітав українську команду NAVI з перемогою на турнірі з CS:GO. УНІАН. веб-сайт. URL: <https://www.unian.ua/games/prezident-volodimir-zelenskiy-privitav-ukrajinsku-komandu-navi-z-peremogoyu-na-turniri-z-cs-go-igri-11602975.html>.
43. Krivko A. Кіберспорт: що це, історія, змагання, як розвивається в Україні. MixSport. 2020. URL: <https://mixsport.pro/blog/kibersport-cto-eto-istoria-sorevnovania-kak-razvivaetsa-v-ukraine#>.
44. Кафедра кіберспорту та інформаційних технологій. Національний університет фізичного виховання і спорту України. веб-сайт. URL: <https://unisport.edu.ua/content/kafedra-kibersportu-ta-informaciynyh-tehnologiy>.
45. Tassi P. 2012: The Year of eSports. Forbes. 2012. URL: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/12/20/2012-the-year-of-esports/?sh=3fd94eb17e11>.
46. Chapman J. Esports: A Guide to Competitive Video Gaming. Finance. 2016. URL: <https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>.
47. Що таке кіберспорт? Досвід та перспективи України. Правда тут news. веб-сайт. URL: <https://pravdatutnews.com/society/2021/12/06/10604-shcho-take-kibersport-dosvid-ta-perspektyvy-ukrayiny>.
48. Бутченко О. Кіберспорт в Україні – визнання і перспективи. CBC Time. URL: <https://ua.gbc-time.com/kibersport-v-ukraini-viznannya-i-perspektivi>.

ДОДАТКИ

АНКЕТА

«Вплив кіберспорту на сучасне суспільство та визначення перспектив
його подальшого розвитку»

1. Ваш вік (ціле число)
2. Ваша стать
 - М
 - Ж
 - Не скажу
3. Ви граєте в комп'ютерні ігри?
(1 відповідь)
 - Так
 - Ні
4. Скільки часу ви проводите за комп'ютером на тиждень
(1 відповідь)
 - Менше години
 - 1-6 години
 - 7-12 годин
 - 13-18 годин
 - 19-25 годин
 - Більше 25 годин
5. Яке значення мають комп'ютерні ігри в вашому житті
(1 відповідь)
 - Основний вид проведення дозвілля
 - Один з видів проведення дозвілля
 - Спосіб додаткового заробітку
 - Основне джерело заробітку
6. Ви стежите за кіберспортом?
(1 відповідь)
 - Так
 - Скоріше так
 - Скоріше ні
 - Ні
7. Чи є у вас особистий досвід гри в кіберспорті?
(1 відповідь)
 - Так
 - Ні

8. Чи стежать за кіберспортом Ваші рідні / друзі?

(1 відповідь)

- Майже всі мої друзі та знайомі
- Декілька людей з вашого оточення
- Одна людина з вашого оточення
- Нема таких знайомих

9. Як часто ви спостерігаєте за кіберспортивними змаганнями?

(1 відповідь)

- Завжди
- Часто
- Іноді
- Рідко
- Ніколи

10. Як ви оцінюєте рівень популярності кіберспорту в сучасному світі?

(1 відповідь)

- Дуже популярний
- Популярний
- Не дуже популярний
- Не популярний

11. Як ви думаєте, чи може кіберспорт замінити традиційний спорт у майбутньому?

(1 відповідь)

- Так
- Ні
- Не знаю

12. Яка ваша роль в кіберспорті?

(1 відповідь)

- Гравець
- Коментатор
- Аналітик / оглядач
- Глядач
- Працюю в цій сфері
- Просто цікавлюсь
- Інше

13. На змаганнях якого рівня вам доводилося відвідувати

(декілька відповідей)

- Міські
- Українські
- Європейські
- Світові

14. Які були ваші важення від цих змагянь?

(1 відповідь)

- Дуже сподобалось
- Сподобалось
- Нейтрально
- Не сподобалось

15. Чим вам подобається кіберспорт?

(декілька відповідей)

- Видовищність
- Доступність
- Можливість заробити
- Відносно дешевий доступ до «спорту»
- Цікаве проведення вільного часу
- Можна брати участь з будь-якої точки світу
- Неможливість отримати травму
- Відсутність фізичних навантажень
- Можливість займатися без фізичної підготовки
- Інше

16. Які перспективи розвитку існують у кіберспорту та ігрової індустрії на вашу думку?

(1 відповідь)

- Кіберспорт буде більш популярним, ніж звичайний спорт
- Кіберспорт за своєю популярністю зрівняється зі звичайним спортом
- Популярність кіберспорту буде нижчою, ніж популярність звичайного спорту
- Кіберспортом залишається для відносно вузького кола людей

17. Як ви думаєте, які можуть бути позитивні наслідки кіберспорту для суспільства?

(декілька відповідей)

- Розвиток технологій та інновацій
- Підвищення інтересу до комп'ютерних ігор
- Збільшення доходів компаній, що займаються кіберспортом
- Інше

18. Як ви думаєте, які можуть бути негативні наслідки кіберспорту для суспільства?

(декілька відповідей)

- Зниження фізичної активності та здоров'я людей
- Залежність від комп'ютерних ігор
- Негативний вплив на психіку людей

- Інше (вказати)
19. Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на масову культуру?
(1 відповідь)
- Так
 - Скоріше так
 - Скоріше ні
 - Ні
20. Чи, на Вашу думку, має кіберспорт вплив на особистісний розвиток гравців?
(1 відповідь)
- Так
 - Скоріше так
 - Скоріше ні
21. Чи, на Вашу думку, сприяє кіберспорт соціалізації гравців?
(1 відповідь)
- Так
 - Скоріше так
 - Скоріше ні
 - Ні
22. Як ви оцінюєте вплив кіберспорту на майбутнє розвитку суспільства?
(1 відповідь)
- Дуже позитивний
 - Позитивний
 - Негативний
 - Дуже негативний
 - Не знаю
23. Як впливає кіберспорт на ваш психологічний стан
(декілька відповідей)
- Ніяк
 - Покашення настрою
 - Відчуваю залежність
 - Порушення відчуття реальності і гри
 - Безсоння
 - Інше
24. Чи виникають у вас порушення здоров'я в наслідок заняттям кіберспортом?
(декілька відповідей)
- Ні
 - Проблеми з зором
 - Біль в кістках
 - Біль в спині

- Інше

25. Чи, на Вашу думку, зайняття фізичними вправами чи спортом обов'язково для кібер-гравців?

(1 відповідь)

- Так
- Скоріше так
- Скоріше ні
- Ні

26. Які сфери є найважливіше для розвитку кіберспорту у Україні

(декілька відповідей)

- Фінансування
- Реклама, популяризація
- Тренерський состав
- Талант спортсменів
- Інше